

THE
ASH OF
YGGDRASIL
IS THE
NOBLEST
OF TREES

THEY MIXED
HONEY WITH THE
BLOOD AND IT
TURNED INTO MEAD



SHE YET
SPINS HER
THREAD,
AS A
SPIDER



AS
SOON
AS HE
TOUCHED
THE
EARTH,
HE WAS
A HEAP
OF ASHES

THE MYTHOLOGY BOOK

A DESIRE
SEIZED
ROMULUS
AND
REMUS
TO BUILD
A CITY

BIG IDEAS SIMPLY EXPLAINED



HER IMPULSE
INTRODUCED
SORROW AND
MISCHIEF
TO THE
LIVES OF
MEN



I AM ON FIRE
WITH LOVE FOR
MY OWN SELF

MIGHTY
HADES WHO
DWELLS
IN HOUSES
BENEATH
THE EARTH



██████████ EL ██████████

MIT HOLAOGÍA

LIBRO



EL

MIT HOLAOGÍA

LIBRO





Penguin
Random
House

DK EE. UU./LONDRES

AMERICANIZADOR
Nathalie Mornu

EDITOR DE EE. UU.
Kayla Dugger

EDITOR EJECUTIVO DE EE. UU.
Mano de Lori

EDITOR DE ARTE DEL PROYECTO
David Turner

ILUSTRACIONES
Jaime Graham

EDITOR DE CHAQUETAS
Claire Gell

DISEÑADOR DE CHAQUETAS SENIOR
Marcos Cavanagh

DISEÑO DE LA CHAQUETA
GERENTE DE DESARROLLO
Sofía MTT

PRODUCTOR, PREPRODUCCIÓN
Andy Hilliard

PRODUCTOR
Alex Bell

JEFE DE REDACCIÓN
Ángeles Gavira

GESTIONAR EL EDITOR DE ARTE
Michael Duffy

DIRECTOR ASOCIADO DE PUBLICACIONES
Liz Wheeler

DIRECTOR DE ARTE
Karen Joy

DIRECTOR DE DISEÑO
Philip Ormerod

DIRECTORA EDITORIAL
Jonathan Metcalf

DK DELHI

EDITOR DE ARTE SUPERIOR
Mahua Sharma

EDITORES DE ARTE
Rupanki Kaushik y Debjyoti Mukherjee

EDITOR DE ARTE ASISTENTE
Mridushmita Bose

EDITOR EN JEFE
Anita Kakar

EDITORES ASISTENTES
Rishi Bryan, Aishvarya Misra

DISEÑADORES DE CHAQUETAS
Suhita Dharamjit, Juhi Sheth

DISEÑADORES PRINCIPALES SUPERIORES
Harish Aggarwal, Shanker Prasad

DISEÑADOR DTP
Vikram Singh

INVESTIGADOR DE IMAGEN
Aditya Katyal

COORDINADOR EDITORIAL DE CHAQUETAS
Priyanka Sharma

GESTIÓN DEL EDITOR DE CHAQUETAS
Saloni Singh

RESPONSABLE DE INVESTIGACIÓN DE IMAGEN
Taiyaba Khatoun

RESPONSABLE DE PREPRODUCCIÓN
Balwant Singh

JEFE DE PRODUCCIÓN
Pankaj Sharma

EDITOR DIRECTIVO SUPERIOR
Rohan Sinha

GESTIONAR EL EDITOR DE ARTE
Sudakshina Basu

estilo original por

ESTUDIO 8

LIBROS DE TUCANES

DIRECTOR EDITORIAL
Ellen Dupont

DISEÑADOR SENIOR
Thomas Keene

EDITOR EN JEFE
Abigail Mitchell

EDITORES
John Andrews, Guy Croton, Sue George, Larry Porges, Anna Southgate, Dorothy Stannard, Raquel Warren Chadd

ASISTENTE EDITORIAL
Michael Clark

INDEXADOR
Marie Lorimer

INVESTIGADOR DE IMAGEN
Sharon Surren

CORRECTOR DE PRUEBAS
Marion Dent

TEXTO ADICIONAL
Andrea Jovanovic, Cynthia O'Brien, Joan Strasbaugh

Primera edición americana, 2018
Publicado en Estados Unidos por DK Publishing 345
Hudson Street, Nueva York, Nueva York 10014

Copyright © 2018 Dorling Kindersley Limited DK,
una división de Penguin Random House LLC
18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
001-305931-mayo/2018

Reservados todos los derechos.

Sin limitar los derechos bajo los derechos de autor reservados anteriormente, ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en o introducido en un sistema de recuperación, o transmitido, en cualquier forma, o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación o cualquier otro), sin el previo permiso por escrito del propietario de los derechos de autor. Publicado en Gran Bretaña por Dorling Kindersley Limited

Un registro de catálogo para este libro está disponible en la Biblioteca del Congreso.

ISBN 978-1-4654-7337-0

Los libros DK están disponibles con descuentos especiales al comprarlos, al por mayor para promociones de ventas, primas, recaudación de fondos o uso educativo. Para obtener más información, comuníquese con: DK Publishing Special Markets, 345 Hudson Street, Nueva York, Nueva York 10014
VentasEspeciales@dk.com

Impreso y encuadernado en China.

UN MUNDO DE IDEAS: VER
TODO LO QUE HAY QUE SABER

www.dk.com

COLABORADORES

PHILIP WILKINSON, CONSULTOR

Philip Wilkinson ha escrito más de 50 libros sobre historia, religiones, artes y mitología. Sus títulos incluyen *Mitología y Religiones* en la serie Eyewitness Companions de Dorling Kindersley, *Mitos y leyendas*, y *Una celebración de costumbres y rituales* del Mundo, que fue respaldado y adoptado por las Naciones Unidas.

GEORGIA CARROLL

Georgie Carroll es candidata a doctorado en la Universidad SOAS de Londres y trabaja en ecoestética en la literatura india. Ella es autora de *Ratón (Animal)* (2015), y escritor de ficción.

DR. MARCA FAULKNER

El Dr. Mark Faulkner vivió y trabajó en África durante 17 años antes de regresar a la academia y obtener su doctorado, que se centró en la comunidad de cazadores-recolectores Boni. Actualmente imparte clases sobre Religiones de África en la SOAS (Escuela de Estudios Orientales y Africanos) de la Universidad de Londres.

DR. JACOB F. CAMPO

El Dr. Jacob F. Field es un historiador que actualmente es investigador asociado en la Universidad de Cambridge. Su trabajo académico se centra en el Gran Incendio de Londres y la historia social y económica británica. También ha escrito cinco libros para un público popular.

DR. JOHN HAYWOOD

El Dr. John Haywood estudió historia medieval en las universidades de Lancaster, Cambridge y Copenhague. Es autor de más de 20 libros, entre ellos *Vikingo: Manual no oficial del guerrero nórdico*. (2013) y *Hombres del norte: la saga vikinga 793-1241* (2015).

MICHAEL KERRIGAN

Michael Kerrigan contribuyó al *Diccionario de Creencias y Religión de Chambers* (1993) y *The Times Religiones del mundo* (2002). Sus libros incluyen BBC *Civilizaciones antiguas: Grecia* (2001) y *Antigua Roma* (2002); *Los antiguos en su propia palabra* (2009); y *Leyendas celtas* (2016).

FELIPE NEIL

Neil Philip es autor de numerosos libros sobre folclore y mitología, entre ellos *mitología del mundo*, *El gran misterio: mitos de los nativos americanos*; y Dorling Kindersley *Compañeros de testigos presenciales: mitología*.

DR. NICOLAUS PUMPHREY

El Dr. Nicholas Pumphrey es profesor asistente de estudios religiosos y curador de la Colección Bíblica Quayle en la Universidad Baker en Baldwin City, Kansas. Se especializa en estudios bíblicos, historia y literatura del antiguo Cercano Oriente y estudios islámicos. Actualmente, es miembro superior del personal del proyecto de Arqueología Total Tel Akko en Akko, Israel.

JULIETTE TOCINO-SMITH

Juliette Tocino-Smith es estudiante de posgrado en el University College de Londres. Durante sus estudios universitarios, pasó un semestre en Corea del Sur, donde quedó fascinada por la forma en que la ficción y la mitología se habían unido para dar forma a la sociedad coreana contemporánea.

CONTENIDO

10 INTRODUCCIÓN

ANTIGUA GRECIA

18 **Gaia dio a luz por primera vez a su igual, Urano.**
Origen del universo

24 **Rea envolvió una piedra y se la pasó a Cronos para que la tragara.**
El nacimiento de Zeus

32 **Zeus en su primera juventud golpeó el titanes terrestres**
La guerra de los dioses y los titanes

34 **Aquí no hay viento fuerte, ni nieve ni lluvia.** Monte Olimpo

36 **Él ató astucia Prometeo en grilletes ineludibles**
Prometeo ayuda a la humanidad

40 **Su impulso presentó dolor y daño a la vida de los hombres**
caja de Pandora



42 **Zeus tuvo muchas mujeres, tanto mortales como inmortales.** Los muchos asuntos de Zeus

48 **Poderoso Hades que habita en las casas debajo la tierra**
Hades y el inframundo

50 **Deslizó una granada, dulce como la miel, en su mano**
El rapto de Perséfone

52 **las damas delirantes transmitido fuera de sus hogares**
El culto a Dioniso

53 **Al darse vuelta, vislumbró a su esposa y ella tuvo que regresar abajo.** Orfeo y Eurídice

54 **Un portador de sueños** El primer día de Hermes.

56 **Atenea presenta el olivo, Poseidón la ola** La fundación de Atenas

58 **Daré consejo infalible a todos los que lo busquen.** Apolo y el oráculo de Delfos

60 **Uno amaba; el otro huyó del nombre del amor** Apolo y Dafne

62 **La vida y la muerte se equilibran al filo de una navaja.**
La guerra de Troya



64 **Este par de tiranos. asesinaron a mi padre**
Orestes venga a Agamenón

66 **Cuéntame oh musa, la historia del héroe.**
La búsqueda de Odiseo

72 **Una vez realizadas las labores, él ser inmortal**
Los trabajos de Heracles

76 **Tenía cara de toro, pero el resto de él era humano**
Teseo y el Minotauro

78 **Desdeñando las advertencias de su padre, el entusiasmado Ícaro se elevó cada vez más alto.** Dédalo e Ícaro

82 **Observando a la Gorgona cabeza en el escudo pulido, la decapitó**
Perseo y Medusa

84 **El odio es una copa sin fondo, lo serviré y lo serviré**
Jasón y Medea

86 **El desgraciado Edipo...**
¡De todos los hombres, el menos digno de envidia!
El destino de Edipo

- 88 **ella quiere adonis
más que ella el cielo
mismo**
Afrodita y Adonis
- 90 **Todo lo que toque, que se
transforme en
oro leonado**
Rey Midas
- 91 **En un solo día y una noche la
isla de la Atlántida
desapareció bajo sus pies.
las olas**
La leyenda de la Atlántida

ROMA ANTIGUA

- 96**canto de armas y
el hombre**
Eneas, fundador de Roma
- 102**Un deseo se apoderó de Rómulo
y Remus para construir una ciudad**
La fundación de Roma
- 106**El padre de los dioses brota
llamas rojas a través
las nubes**
Numa burla a Júpiter
- 108**Concebir Vesta
como nada más que
la llama viva**
Vesta y Príapo
- 110 **Los destinos me
dejarán mi voz, y por mi
voz será conocido.** La
sibila de Cumas



- 112 **Te amo como amo a mi
propia alma**
Cupido y Psique
- 114 **Estoy ardiendo de amor
por mí mismo.**
Narciso y Eco
- 115 **Ella todavía teje su hilo, como
una araña.**
Aracne y Minerva
- 116 **Pago la pena debida con
sangre**
Cibeles y Atis
- 118 **Mitra es el Señor de la
generación.**
Mitra y el toro
- 120**Esculpió una estatua en**
marfil blanco como la nieve
Pigmalión
- 121 **Por acostarte conmigo,
toma el control de la
bisagra.** Carna y Jano
- 122**Ninguna ninfa del bosque podría
cuidar un jardín más
hábilmente que ella**
Pomona y Vertumnus
- 124**Ni siquiera la muerte**
separarnos
Píramo y Tisbe
- 125**Aquellos a quienes les importan los dioses
porque son dioses**
Filemón y Baucis

NORTE DE EUROPA

- 130**De la carne de Ymir el
la tierra fue hecha**
Creación del universo
- 134**La ceniza de Yggdrasil es
el más noble de los árboles**
Odín y el árbol del mundo
- 140**La primera guerra del mundo.**
Guerra de los dioses
- 142**Mezclaron miel con
la sangre y se convirtió en
hidromiel**
El hidromiel de la poesía
- 144**Thor podría golpear con la misma fuerza
como él deseaba y el
martillo no fallaría** Los
tesoros de los dioses.
- 146**¿Me equivoco al pensar?
¿Que este pequeño
es Thor?**
Las aventuras de Thor y
Loki en Jötunheim
- 148**El acto más desafortunado
alguna vez hecho entre
dioses y hombres**
La muerte de Baldur.
- 150**hermano peleará hermano
y ser su asesino** El
crepúsculo de los dioses
- 158**cuando viene el gusano
al agua, hiérello en el
corazón**
Sigurd el cazador de dragones
- 160**Maravillosa la magia
sampo, muchos lo hacen
lo trae a la tierra del
norte** El Kalevalá

164 **El Dagda tenía ochenta años en el reinado de Irlanda**

Un dios complejo

165 **Tan pronto como tocó la tierra, era un montón de cenizas**
El viaje de Bran

166 **uno sera largo olvidando a Cúchulainn**
El robo de ganado de Cooley

168 **Tiene el nombre de ser el hombre más fuerte y valiente de Irlanda**
Finn MacCool y la Calzada del Gigante

170 **Entonces tomaron las flores y produjeron de ellas una doncella.**
Blodeuwedd

172 **Quien saca esta espada es el rey justo nacido de toda Inglaterra**
La leyenda del rey Arturo

ASIA

182 **Del gran cielo la diosa puso su mente en el gran abajo**
El descenso de Inanna

188 **Manda y trae sobre la aniquilación y recreación**
Marduk y Tiamat

190 **¿Quién puede rivalizar con el suyo? posición real?**
La epopeya de Gilgamesh

198 **Dos espíritus, uno bueno, el otro mal, en pensamiento, palabra y obra**
Ahura Mazda y Ahriman

200 **Brahma abrió los ojos y se dio cuenta que estaba solo**
Brahma crea el cosmos

201 **Siva colocó la cabeza del elefante cabeza en el torso y revivió al niño**
El nacimiento de Ganesha

202 **Oh rey, está mal ¡apostarse!**
el juego de dados

204 **Rama es virtuoso y el primero entre todos hombres justos**
El *Ramayana*

210 **Yo soy la dama, gobernante de los mundos.**
Durga mata al demonio búfalo

211 **¡Oh! ¡Meenakshi! ¡Diosa de ojos de pez! ¡Concédeme la dicha!** La diosa de ojos de pez encuentra marido

212 **Debes ser el rey de todo el mundo.** Los orígenes de la Baiga

214 **Yang se convirtió en los cielos, Yin se convirtió en la tierra.**
Pangu y la creación del mundo.



216 **Los 10 soles salieron todos a la vez, quemando el gavillas de grano**
Yi dispara al sol

218 **Vagaré por los rincones de los océanos e iré al borde del cielo.** Las aventuras del Rey Mono

220 **Habiendo terminado de hacer las tierras, pasaron a hacer sus espíritus**
Izanagi e Izanami

222 **Todo tipo de calamidades surgió en todas partes**
Susano y Amaterasu

226 **Tu arroz del Skyworld es bueno**
fuego y arroz

228 **Había un hombre llamado Dan'gun Wanggeom quien creó una ciudad y fundó una nación.** La legendaria fundación de Corea.

230 **Hae Mosu hizo el sol brilla y sus rayos acarician**
El cuerpo de Yuwa.
jumong

LAS AMERICAS

236 **La Tierra es una isla gigante. flotando en un mar de agua**
creación cherokee

238 **No estará bien si ellos omitirlo**
mujer araña

240 **Comenzar un baile de piel de venado
por ello porque todo
saldrá bien**

a partir de ese

Los Woge resuelven una disputa

242 **ella era la sombra
de la ballena**
El cuervo y la ballena

244 **Y el sol pertenece
a uno y la luna al
otro**

Los gemelos héroes

248 **Entonces el sol entró
el cielo**

La leyenda de los cinco soles.

256 **Al principio, y
antes de este mundo
se creó, había un ser
llamado Viracocha**
Viracocha el Creador

258 **la canoa estaba**

una maravilla

la primera canoa

260 **El creador del
el mundo siempre ha
existido** El cielo hace el sol y
la tierra.

ANTIGUO EGIPTO Y ÁFRICA

266 **estaba solo con el
Océano primitivo**

La creación y los
primeros dioses.

272 **Saludos, Ra, perfecto.
¡cada día!**

La barca nocturna de Ra



274 **Isis vivió en forma de
una mujer que tenía
conocimiento de las palabras
de poder**

El nombre secreto de Ra.

276 **¡El no morirá! Osiris lo hará
vivir una vida para siempre**
Osiris y el inframundo

284 **Si construyeran fuegos, el mal
vendrá**

Mito de la creación san

285 **te daré algo
llamado ganado**
En-kai y el ganado

286 **Ata la calabaza detrás.
tú y entonces podrás
subir al árbol** Ananse la
araña

288 **La fuerza vital de la tierra.
es agua**
El cosmos Dogón

294 **La reina quiere
matarte**
Eshu el embaucador

OCEANÍA

302 **Ven y escucha nuestra
historias, ver nuestra
tierra** El sueño

308 **Lanzame lentamente. yo todavía
tengo más que enseñarte** El
asesinato de Luma-Luma

310 **El mundo del mito
nunca está lejos**
El Déma

316 **maestro de todo
eso es**
Ta'aroa da a luz a los
dioses

318 **La muerte obtuvo el poder.
sobre la humanidad**
Tane y Hine-titama

320 **Pero el temible
Maui no iba a
desanimarse**
Maui de los mil trucos

324 **¿Qué le dirías a
¿Conducimos los pájaros a
la Isla de Pascua?**
Makemake y Haua

326 **Cuando pronuncio su nombre,
él escucha en los cielos**
Mapusia y la obra de los
dioses

332 **no me olvido del
estrellas guía**
Aluluei y el arte de
la navegación

334 **DIRECTORIO**

ÍNDICE 344

351 **ATRIBUCIONES DE COTIZACIÓN**

352 **AGRADECIMIENTOS**

INTRODUCCIÓN



CCIÓN





W Con raras excepciones— como un amazónico científicamente descubierto tribu, los Pirahãs, cada cultura humana ha desarrollado su propia mitología para explicar sus orígenes y dar sentido a los fenómenos observados en el mundo natural.

La palabra “mitología” proviene del griego. *muthos*, que significa “historia” y *logia*, “conocimiento.” Los mitos hablan de la creación del mundo o predicen su fin; explican cómo se hicieron los animales y se formó la tierra; unen el mundo de los humanos y el mundo de los espíritus o dioses; Intentan imponer orden en un caos aterrador y afrontar los misterios de la muerte. Fundamentalmente, los mitos son también el fundamento de las religiones: definen culturas y codifican sus valores.

Civilizaciones antiguas

Las mitologías del mundo antiguo ocupan gran parte de este libro. En la antigua Mesopotamia: en el crisol de la civilización del cuarto milenio antes de Cristo, cuando la humanidad aprendió por primera vez a vivir en ciudades, los sumerios desarrollaron el primer panteón de deidades registrado. Se conservó en estatuas, tallas y textos antiguos, como *La epopeya de Gilgamesh*, en el que el héroe epónimo busca

inmortalidad. Esta búsqueda se repitió en mitos de todo el mundo. Las civilizaciones mesopotámicas posteriores desarrollaron, degradaron o sacrificaron a los dioses sumerios y los mitos asociados con ellos. La poderosa diosa Inanna, por ejemplo, se convirtió en Ishtar en el panteón babilónico y más tarde en la diosa fenicia Astarté.

Al igual que otras civilizaciones, la antigua Mesopotamia estuvo moldeada por las narrativas que utilizó para explicar el cosmos. Sus gobernantes eran guiados por los dioses, cuya voluntad caprichosa era interpretada por los sacerdotes. Había que alabar y apaciguar continuamente a los dioses. Durante el Akitu, un festival de 12 días celebrado en el gran templo de Marduk, la gente cantaba



El mito son los hechos de la mente manifestados en un ficción de la materia.

Maya Deren
Antropólogo



el *Enuma Elish*, el mito babilónico de la Creación, con la fuerza de un encantamiento mágico en su ritual de revitalización del cosmos.

Grandes culturas

Los mitos tuvieron una gran influencia en el tejido social de las civilizaciones más importantes de la historia. La rica y compleja mitología del antiguo Egipto Enfatizó la creación de orden a partir del caos. Tales historias validaban el gobierno de la sociedad y legitimaban un status quo en el que el propio faraón era visto como divino y, por tanto, digno de ser servido. Los egipcios también consideraban que el tiempo era cíclico; Los acontecimientos que sucedieron en su sociedad no eran más que una repetición de lo que había sucedido.

Esto sucedió antes y había sido registrado en sus mitos.

En las antiguas Grecia y Roma, los mitos fundacionales de las ciudades-estado eran fundamentales para los conceptos de ciudadanía; vincularon las ideas de patriotismo e interés común con la autoridad divina. En Grecia, que constaba de más de 1.000 ciudades-estado, cada una tenía un mito fundador y una deidad protectora, lo que dio lugar a un conjunto muy complejo de mitos que a menudo resultaba contradictorio. Fueron necesarios los poetas Homero y Hesíodo para crear un registro panhelénico completo de la mitología griega.



Las historias épicas de Homero: las *Ilíada* y *Odisea*—y el de Hesíodo *teogonía* comprendió los primeros y más autorizados intentos de entrelazar los dispares mitos griegos en un hilo narrativo.

En la antigua Roma, los mitos locales de los pueblos itálicos, como los latinos y los etruscos, se mezclaban con los mitos griegos que los habían precedido. El poeta Virgilio compuso un mito fundacional para Roma, el *Eneida*, modeló conscientemente las epopeyas de Homero, mientras que Ovidio volvió a contar muchos mitos griegos en su poema narrativo. *Metamorfosis*, y registró los mitos de varias deidades puramente romanas en su poema sobre el año religioso, *Fasti*. Los romanos enriquecieron la mezcla añadiendo deidades de Frigia (como la Gran Madre Cibele), Egipto (la diosa Isis) y Siria (Elagabal, o Sol Invictus, brevemente el dios principal de Roma).

Preservando mitos

La línea entre literatura, mito y cuento popular es borrosa; Muchos mitos se han conservado como obras literarias. Los cuentos populares del Rey Arturo tienen sus raíces en el mito celta, mientras que los *Ramayana* y el *Mahabharata*, las grandes obras de la mitología hindú, son célebres obras maestras de la poesía épica.

En las sociedades prealfabetizadas, los mitos se recitaban y transmitían oralmente. La grabación escrita de un mito dependía de la suerte, lo que probablemente provocó la desaparición de numerosas mitologías. Incluso en sociedades alfabetizadas, como la nórdica de la época vikinga, algunos mitos sobrevivieron a través de una única fuente. Si los manuscritos de los poemas mitológicos conocidos como *Edda*—y del posterior de Snorri Sturluson *Edda en prosa*—Si hubiera sido destruido, sabríamos tan poco sobre los nórdicos

mitología como lo hacemos con los mitos de los antiguos británicos.

Religiones vivas

Muchos pueblos tribales (incluidos los Dogon de Malí, los Baiga de la India central, los Tikopia de las Islas Salomón y los Ifugaos de Filipinas) todavía viven en un mundo impregnado de lo que los forasteros podrían llamar mitos. La tradición oral en estas sociedades es notablemente perdurable: como lo prueban los abundantes mitos o sueños de los aborígenes australianos, los mitos de los *démas* (espíritus de la creación) entre el pueblo Marind-Anim de Nueva Guinea, o los elocuentes Chantways de los Navajo en América del Norte. Muchos mitos de estos pueblos, sin embargo, no han llegado al mundo exterior porque son

secretos, o no han sido recopilados o traducidos, o se han perdido debido a que la exposición a extraños ha atacado y destruido culturas indígenas.

La mitología es el territorio de la imaginación poética, y las historias que cuentan las culturas individuales son una expresión profunda del impulso creativo. Sin embargo, los mitos son más que simples historias; son las historias que las culturas se cuentan a sí mismas sobre los grandes misterios que nos dejan perplejos e intrigantes a todos: cuestiones sobre el nacimiento y la muerte y todo lo demás. Incluso ahora, los mitos siguen siendo los portadores de la tradición y la guía espiritual y moral de los pueblos de todo el mundo.

“Mito... toma todas las cosas que sabes y las restaura el rico significado escondido por el velo de la familiaridad.

C. S. Lewis

Escritor, académico y autor de las crónicas de Narnia



ANTIGUO



GRECIA





tos antiguos griegos entraron por primera vez en el territorio ahora asociado con ellos alrededor del año 2000 antes de Cristo, cuando Egipto todavía era una gran potencia y los minoicos de Creta estaban evolucionando hacia una sociedad muy sofisticada. Los primeros inmigrantes, que probablemente procedían de Rusia y Asia central, se establecieron en el norte montañoso y en el Peloponeso al sur, donde se fundó la ciudad de Micenas hacia 1600 antes de Cristo. Descrita por Homero como "rica en oro", la civilización micénica prosperó gracias a las redes comerciales a través de los mares Egeo y Mediterráneo.

Con el colapso de la cultura palaciega en la Edad del Bronce y el fin de la civilización micénica hacia 1100 antes de Cristo, Grecia entró en su Edad Oscura. En el siglo VIII antes de Cristo, *poleis* ("ciudades-estado") comenzaron a surgir

como centros agrícolas y comerciales. Grecia se convirtió en un conjunto de ciudades-estado separadas, como Atenas, Esparta y Corinto, unidas por un idioma compartido y el culto a dioses comunes. Sin embargo, la religión griega no estaba estandarizada; no había ningún libro de doctrinas que dijera a la gente cómo debían adorar. Su mitología la tomaron prestada de sus antepasados: el mito del Minotauro procedía de los minoicos de Creta, y la era micénica fue el escenario de la guerra de Troya, inmortalizada en el libro de Homero *Ilíada*.

Dominio ateniense

La era clásica en Grecia comenzó con la caída del poderoso imperio persa en el año 479 antes de Cristo. Tras derrotar a los persas, las ciudades-estado de Atenas y Esparta lucharon entre sí.

otro por el dominio sobre Grecia. Como potencia preeminente, Atenas fue el escenario de muchos mitos griegos, desde sus orígenes bajo el cuidado de su diosa patrona, Atenea, hasta cuentos como Jason y Medea.

Muchos de los mitos griegos supervivientes nos llegan a través de dramaturgos atenienses: desde las tragedias de Esquilo, Sófocles y Eurípides en el siglo V antes de Cristo a las comedias de Aristófanes (ca. 446–c. 386 antes de Cristo) y Menandro (ca. 342–c. 291 antes de Cristo). Estas obras contaban historias sobre los dioses y héroes de la mitología griega e inspiraron a escritores posteriores como Shakespeare, cuyo *Sueño de una noche de verano* y *Romeo y Julieta* Tomado prestado del mito griego.

La era del dominio ateniense terminó en el siglo IV antes de Cristo, cuando el gobernante macedonio Alejandro

de Eurípides *El bacante* explora el **doble naturaleza** del hombre: lo racional frente a lo instintivo.



408-405 antes de Cristo

Los diálogos de Platón. *Timeo* y *critias* presentar la idea del **legionario** ciudad de la Atlántida.



CALIFORNIA.360 antes de Cristo

Grecia es **derrotado** En **batalla** se enfrenta al dominio romano, liderando a la integración de las dos culturas.



146 antes de Cristo

El *Biblioteca* de Pseudo-Apolodoro documentos **unvariedad** de los mitos griegos y leyendas.



CALIFORNIA.100CE

CALIFORNIA.370 antes de Cristo



Jenofonte *Anábasis* contiene La historia de **Rey Midasy** su toque dorado.

CALIFORNIA.250 antes de Cristo



Apolonio de Rodas representa el aventuras de **jason** y su grupo de hombres en el *Argonáutica*.

CALIFORNIA.30 antes de Cristo



Diodoro Sículo incluye el mito de **Ícaro y Dédalo** en su libro 40 *Biblioteca Histórica*.

CALIFORNIA.150CE



Pausanias explora sitios famosos y **identidad griega** en *Descripción de Grecia*.

el Grande construyó su imperio. Gracias a las conquistas de Alejandro, la cultura y la mitología griegas se exportaron hasta Asia Menor, Egipto, Mesopotamia y la India.

las deidades mayores

Fueron los poetas Homero y Hesíodo quienes impusieron el orden a los innumerables dioses y creencias heredados de épocas anteriores. Homero plasmó su poesía a partir de la tradición oral hacia el año 800. antes de Cristo, después de las migraciones que siguieron al colapso de la cultura micénica. Sus dos poemas épicos, *el Ilíada* y *Odisea*, dio a los griegos una historia, un panteón y pautas sobre cómo vivir sus vidas. A medida que la familia olímpica de los 12 dioses principales que moraban en el Monte Olimpo reemplazaba gradualmente las creencias más antiguas, Homero y Hesíodo les dieron caracteres distintos y


apariciones. Porque los poemas épicos de Homero estaban ambientados en una sociedad aristocrática y feudal, que precedió al nacimiento de la democracia en Atenas en el siglo V. antes de Cristo—sus dioses se comportaban como caudillos, motivados únicamente por sus propios deseos.

Como otros pueblos agrarios antiguos, los griegos tenían una orientación local. Ordenaron su vida religiosa en torno a lugares locales, identificando diferentes cerros, arroyos y llanuras con diferentes deidades. Esta tradición mítica invistió a cada rincón de la tierra de un significado espiritual. La Tierra era la fuente de la existencia: en sus profundidades se originaba el poder divino, al igual que los cultivos. Los mitos buscaban explicar aspectos de la vida agraria. La historia de Perséfone, hija de la diosa de la cosecha Deméter, y su encarcelamiento en el inframundo por

Hades era una forma de dar cuenta de los ciclos cambiantes del año agrícola.

El surgimiento del culto

A finales del siglo V antes de Cristo, surgieron varios cultos misteriosos en el mundo de habla griega. Los principales de ellos eran los misterios de Eleusis, un antiguo culto agrario que honraba a Deméter y Perséfone y prometía un paraíso para los muertos. El culto dionisiaco, que se originó en Asia, adoraba a Dioniso e involucraba baile, bebida y éxtasis. A diferencia del culto público a los dioses, que estaba bien documentado, estos cultos misteriosos consistían en ritos y doctrinas secretos que siguen siendo enigmáticos hasta el día de hoy, pero que influirían en las creencias y mitos de la antigua Roma.



GAIA PRIMERO DIO A LUZ A ELLA IGUAL, OURANOS

ORIGEN DEL UNIVERSO





EN BREVE

TEMA

Creación por la Madre Tierra

FUENTES

teogonía, Hesíodo, ca.700 antes de Cristo; *argonautica*, Apolonio de Rodas, ca.250 antes de Cristo; *Historia Natural*, Plinio el Viejo, 79CE; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE.

CONFIGURACIÓN

Caos: un vacío vasto e infinitamente oscuro en el origen del universo.

FIGURAS CLAVES

Gaia La diosa madre tierra primordial, y personificación de la mundo sólido.

Urano El dios del cielo, el hijo concebido espontáneamente de Gaia; más tarde padre de los Titanes, los Hecatoncheires, los Cíclopes, las Erinias, Afrodita y muchos otros dioses y diosas.

Cronos Un titán que castró a su padre, Ouranos; también asociado a la cosecha.

In el principio era el Caos, un abismo abierto de vacío infinitamente profundo, oscuro y silencioso. En su visión del origen del universo, plasmado en *teogonía*, el poeta griego Hesíodo vio la creación como la imposición de una realidad positiva a esta negatividad y ausencia. La clave de esa realidad era la capacidad de cambio. La nada del Caos podría haber continuado, eternamente inalterada, pero la existencia, una vez creada, trajo consigo ciclos interminables: las idas y venidas de las estaciones, generaciones de humanos, nacimiento y muerte. Estos ciclos se pusieron en marcha al establecerse la división original entre noche y día; el tiempo ahora era mensurable y significativo.

madre Tierra

La primera diosa griega, Gaia, era la tierra en su forma mineral: sus rocas y suelos, sus montañas y sus llanuras. De su estado sólido y aparentemente inerte, se volvió vibrante con el potencial de una nueva vida. La primera manifestación de esa nueva vitalidad fue Urano, dios del cielo, concebido espontáneamente en el vientre de la gran Madre Tierra Gaia, con quien posteriormente engendraría hijos.

Aunque era hijo de Gaia, Urano era su igual. Hesíodo escribió que ella lo aburría específicamente para que él pudiera "cubrirlo". Si bien esto fue una declaración de hecho (el cielo está sobre la tierra), agrega más que un indicio de sexualidad a la relación entre la tierra y el cielo. Los griegos eran tan

Estamos horrorizados ante la idea del incesto. Su función en su mitología parece haber sido mostrar que todos los diferentes aspectos de la existencia están intensamente en conflicto, pero íntimamente vinculado. El cielo no estaba simplemente colocado sobre la tierra; se unió a él dinámicamente y,



Gaia, la Madre Tierra, se sienta con sus dos descendientes piadosos a su lado en un antiguo relieve de piedra griego. Se decía que un juramento hecho por Gaia resultaría irrevocable.

en definitiva, creativamente, tal como lo hace la noche con el día, la oscuridad con la luz y la muerte con la vida.

Parentesco y conflicto

Si bien son creativas, estas conjunciones inevitablemente arrojan principios opuestos a una lucha interminable por la supremacía. La descripción que hace Hesíodo de las relaciones sexuales primarias era esencialmente violenta: las fuerzas masculinas y femeninas eran complementarias pero también competidoras. Estaba lejos de ser una visión idealizada del mundo, y la descripción de Urano era aún más extrema; el despótico

El patriarca no toleraría rival alguno, ni siquiera sus propios hijos.

Los celos de Urano hacia sus hijos e hijas eran tales que, en cada nacimiento, se los llevaba y los guardaba en algún rincón escondido de la tierra, que en realidad era el cuerpo de su esposa. Hizo esto para establecer su propiedad sobre Gaia.

“

Del Abismo surgió la Noche, y de la Noche en

Llegó el turno del día.

teogonía

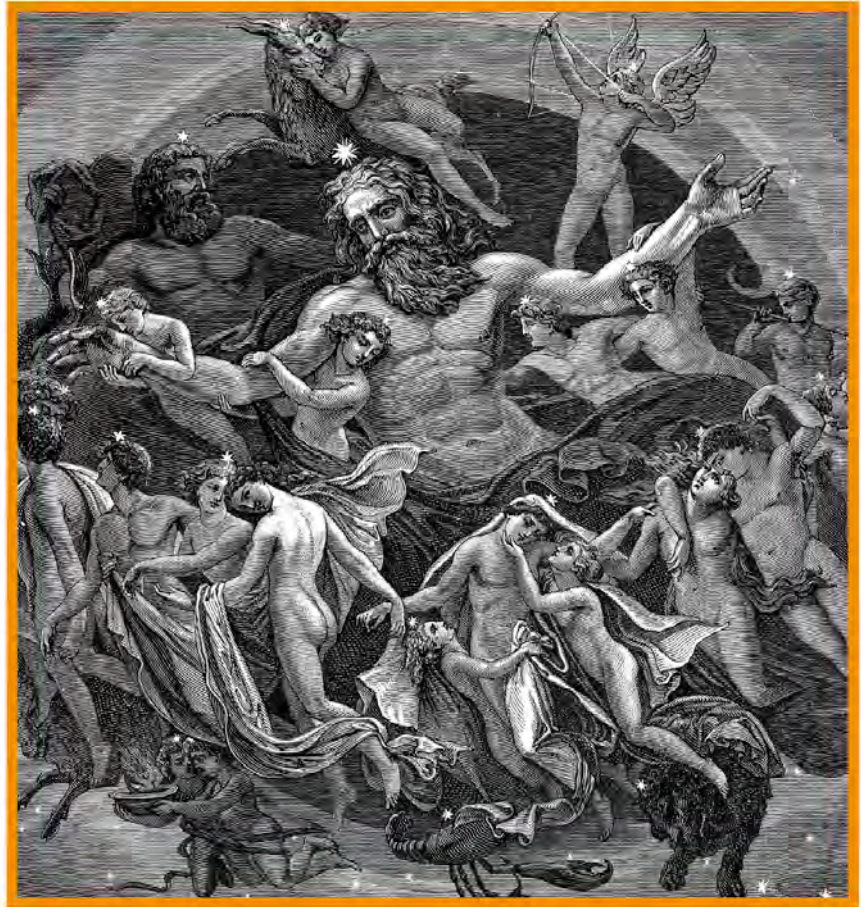
”

Ver también: Los dioses olímpicos 24–31 · La guerra de dioses y titanes 32–33 Los muchos asuntos de Zeus 42–47 · El destino de Edipo 86–87

El dios del cielo Urano está representado como un padre benigno con su descendencia envuelto a su alrededor en un grabado en madera según un fresco del artista prusiano Karl Friedrich Schinkel (1781-1841).

Sus atenciones sexuales tenían que estar total y eternamente disponibles para él, por lo que no se podía permitir que su descendencia viera la luz del día. Los sucesivos bebés fueron enviados a profundidades subterráneas.

Primero vinieron los 12 titanes: las hermanas Theia, Mnemosyne, Phoebe, Themis, Tethys y Rea, y sus hermanos Oceanus, Coeus, Crius, Hyperion, Jápeto y Kronos. Cada uno, a su vez, fue embestido en alguna grieta o hendidura conveniente de la tierra y abandonado allí, atrapado. Después de los Titanes vinieron tres hermanos gigantes, los Kyklopes, cada uno de los cuales tenía un solo ojo en el centro de la frente. Al igual que sus hermanos, al nacer fueron enviados a ser enterrados en el corazón de la tierra. Luego vinieron tres gigantes más de fuerza aún mayor: los Hecatoncheires, cuyo nombre—



Hesíodo y su *teogonía*



El antiguo poeta griego Hesíodo bien puede ser un mito en sí mismo, porque no hay evidencia de que tal persona existiera realmente. Las obras que se le atribuyen poesía variada de los siglos VIII y VII antes de Cristo—Es posible que simplemente estuvieran convenientemente agrupados. Incluyen un Miscelánea de poemas, desde narraciones breves hasta genealogías que registran los ancestros heroicos de familias importantes.

La importancia de estas obras para rastrear tradiciones y descubrir orígenes es innegable. Los poemas genealógicos discuten

comienzos humanos, mientras que el *teogonía*, la obra más famosa de Hesíodo, se centra en el nacimiento de los dioses y es la fuente de gran parte de lo que sabemos sobre el mito griego. Hesíodo no era la única autoridad disponible; Otros pensadores y escritores de mentalidad más mística promovieron una tradición "órfica" alternativa, construida en torno al mito de Orfeo, el bardo y músico. Sin embargo, en su mayor parte (y desde hace más de 2.000 años) ha sido la versión de acontecimientos míticos atribuida a Hesíodo la que ha prevalecido.

significa "cien manos" en griego. También se decía que cada uno tenía 50 cabezas, lo que los hacía formidables; ellos también fueron encarcelados por Urano en las profundidades de la tierra.

El hijo advenedizo

En cuanto a Gaia, la Madre Tierra se sintió físicamente agobiada por la cantidad de cuerpos infantiles literalmente obligados a regresar a su interior y también profundamente molesta por el intento de supresión de sus hijos. Finalmente, ella se rebeló y pidió ayuda a sus hijos. En secreto hizo una hoz con diamante (según la leyenda, un mineral irrompible) y se la dio a Cronos. La siguiente vez que Urano se extendió sobre ella, intentando obligarla a tener relaciones sexuales, Cronos

Saltó de su escondite para ayudar a su madre. Blandiendo su hoz y de un solo golpe, cortó los genitales de su padre.

Fue la máxima pesadilla patriarcal: el padre no sólo suplantado por su hijo sino castrado por él, con la connivencia de su esposa. Incluso ahora, sin embargo, la potencia de Ouranos no se había agotado del todo. Las salpicaduras de sangre y semen que brotaron de su herida sembraron vida espiritual dondequiera que aterrizaran, creando

una amplia variedad de ninfas y gigantes recién nacidos, buenos y malos. Las Erinias, tres hermanas funestas, más conocidas ahora como las Furias, eran espíritus enojados y vengadores. Afrodita era una deidad de un tipo muy diferente. Dónde

“
Una espuma blanca surgió
donde la piel inmortal tocó el
agua: entre las olas, tomó
forma una hermosa doncella.
teogonía

La herida de Urano aterrizó en el océano, nació la más hermosa de las diosas. Salió de las olas, trayendo consigo todos los placeres del amor erótico.

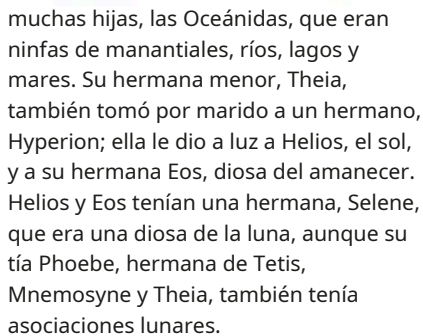
Titanes de todos los oficios

Cuando Cronos finalmente liberó a sus hermanos y hermanas del cautiverio en la tierra, los Titanes debían cumplir una doble función mítica. Primero, eran personalidades que vivían, respiraban, amaban y luchaban. Cada uno de ellos simbolizaba un aspecto diferente de la existencia, de modo que colectivamente representaban una forma de ordenar y enriquecer el mundo. La hija mayor, Mnemosyne, por ejemplo, defendía la facultad de la memoria y todo lo que ésta traía consigo en términos de historia, cultura y herencia. Más tarde, tras haberse acostado con su sobrino Zeus, daría a luz a las nueve Musas, divinas patronas del estudio científico, el estudio histórico, la poesía y las artes escénicas.

Tetis, que se casó con su hermano Océano, le dio 3.000 hijos, todos dioses del río, y como

Hermosa Afrodita emerge del océano, donde había caído la semilla de su brutal padre. *El nacimiento de Venus* (su nombre en la mitología romana) fue pintada por Peter Paul Rubens (hacia 1637).





la asociación de la madre con la justicia hasta los extremos violentos; Como sugiere su nombre, se hizo famosa como la personificación del castigo y la retribución divina.

El nombre del titán macho más joven, Jápeto, proviene de *ipto*, palabra griega que significa “herida” o “perforar”. Las implicaciones de esta traducción han sido debatidas durante mucho tiempo. Los poetas antiguos parecen no estar seguros de si recibió este nombre porque sufrió una herida o porque él mismo fabricó el arma que la causó.

Mientras tanto, en la literatura clásica, Jápeto aparece como una deidad de la mortalidad y de la habilidad en la artesanía.

Los artistas de la antigua Grecia casi invariablemente representaban a Cronos portando una hoz, un emblema.

de su ataque a su padre. La hoz también tiene asociaciones más mundanas y prácticas. Cronos llegó a ser visto como el garante piadoso de una cosecha exitosa. El

La conexión entre estas dos funciones (la idea de que una generación tenía que ser efectivamente destruida para que su sucesora sobreviviera y prosperara) se apoderó tempranamente de la conciencia griega.

Cronos, después de haber matado a su padre, lo reemplazó como cabeza de familia. Luego se casó con su hermana Rea y comenzó a tener sus propios hijos. Al igual que su padre, Cronos pronto se enfrentaría a la idea de que la vida humana sólo puede avanzar a través de la lucha intergeneracional. Este tema recorre la tradición mitológica griega y se asocia más notoriamente con la historia del rey Edipo.



Ñandú envuelto en una piedra

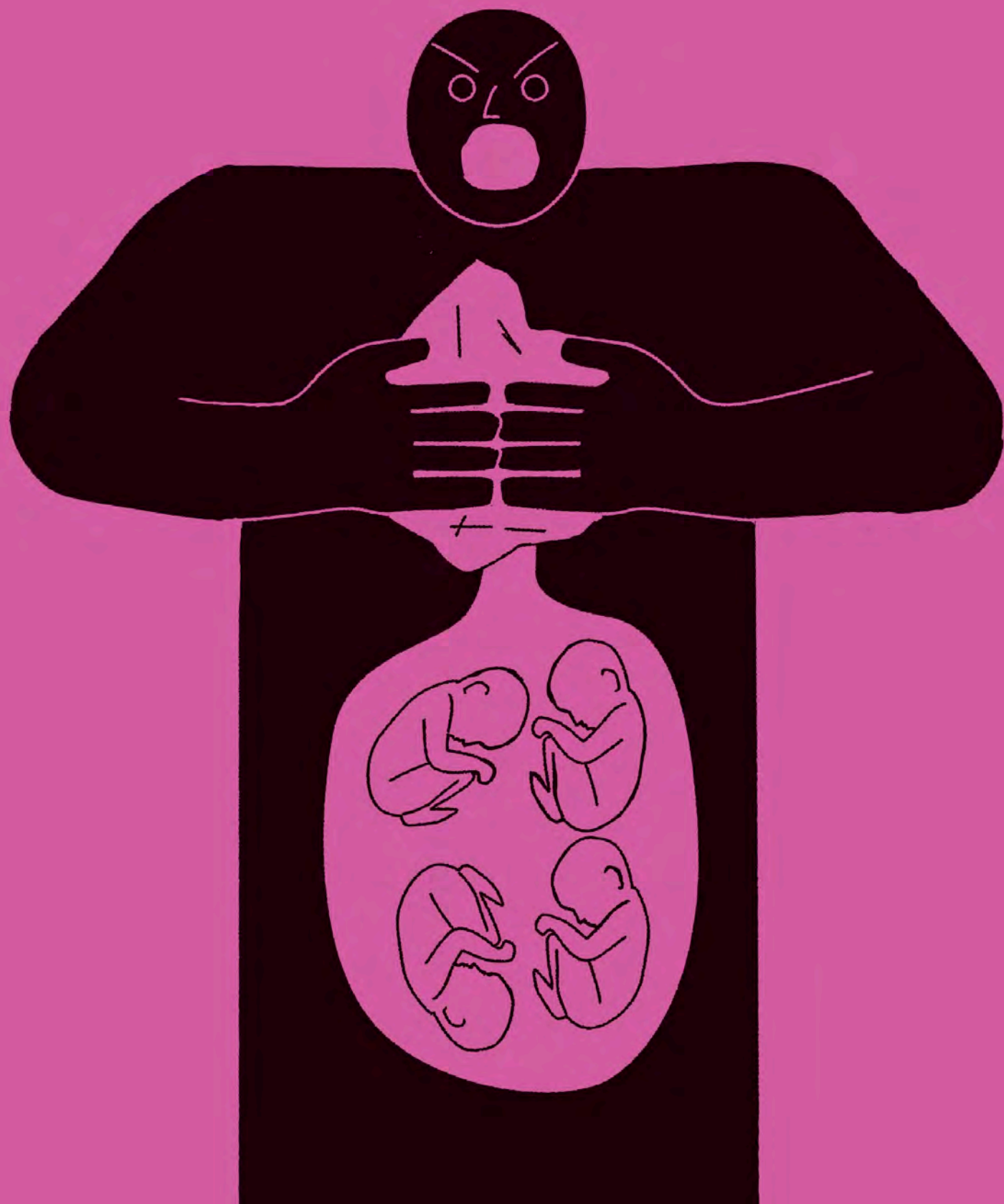
A

K Pensilvania Ohio New York

TRAGAR

LOS DIOSES OLÍMPICOS





EN BREVE

TEMA

Origen de los dioses olímpicos

FUENTES

teogonía, Hesíodo, ca.700 antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE.

CONFIGURACIÓN

Creta.

FIGURAS CLAVES

Cronos Rey de los Titanes; hijo de Gaia y Urano.

Rhea Hermana y esposa de Cronos.

Hestia Diosa del hogar.

Deméter Diosa de la cosecha.

Hera Reina de los dioses olímpicos.

Hades Señor del inframundo.

Poseidón Dios de los mares.

Zeus Rey de los dioses olímpicos; asesino de Cronos.

Kronos, Titán hijo de la diosa de la tierra Gaia y del dios del cielo Urano, demostró ser un patriarca tan posesivo como lo había sido su padre. Después de sólo una generación, estaba surgiendo un patrón deprimente de conducta piadosa; Así como Urano había dominado a Gaia, Cronos exigía que su esposa y su hermana Rea estuvieran exclusiva e infinitamente disponibles para él para satisfacer sus necesidades sexuales. A nadie más, y menos aún a sus hijos, se le permitiría competir por su atención. Habiendo depuesto a su propio padre para convertirse en rey de los titanes, Cronos sabía lo peligroso que era dejar que un niño creciera en envidia y rabia.

Decidido a que nadie representara tal amenaza para él, Cronos se aseguró de que los hijos que Rea le dio fueran destruidos tan rápido como fueron concebidos. Tan pronto como ella diera a luz a un nuevo bebé, él se lo tragaría entero. Hestia, la primera hija que tuvo Rhea, desapareció de un solo trago, antes de que su madre pudiera siquiera acunarla en sus brazos. Pronto le siguió otra hija, Deméter: ella también fue tragada rápidamente. Hera, la tercera hija, siguió el mismo camino y a los hijos de Cronos no les fue mejor. Primero vino Hades, tragado



Kronos, conocido como Saturno por los romanos, como se muestra en *Saturno devorando a su hijo*, Francisco Goya, (1821–1823). La obra forma parte de la serie "Pinturas Negras" del artista.

cayó antes de que pudiera lanzar su primer grito de impotencia, seguido rápidamente por el siguiente hijo, Poseidón, que corrió la misma suerte.

La desesperada Rea finalmente se volvió hacia su madre, la anciana Gaia y su padre castrado.

“

Tanto la Tierra como el Cielo le predijeron que sería destronado. por su propio hijo.

Biblioteca

”

Cronos **castra**
ymata su cruel
padre, **Urano**.

Cronos se convierte en **cruel**
padre Sucesivamente.

Engañado por Rea, él
extraña a Zeus, Quién viene
de regreso **Máta**lo.

Cronos **se come a sus hijos**
para evitar que
suplantando a él.

Ver también: Origen del universo 18–23 de La guerra de los dioses y los titanes 32–33 Monte Olimpo 34–35 · La Fundación Atenas 56–57 La sibila de Cumas 110–11

Ouranos, por ayuda. Juntos idearon un tortuoso plan para salvar al próximo hijo de su hija.

Cambiado con una piedra

Rhea siguió el consejo de sus padres. Tan pronto como dio a luz a Zeus, el último de sus hijos, y antes de que su padre, Cronos, tuviera oportunidad de verlo, escondió al bebé. Luego envolvió una piedra en pañales y se la entregó a su desprevenido marido en lugar del bebé.

Cronos, en su codicia rapaz, ni siquiera miró el bulto antes de inclinar la cabeza hacia atrás, abrir mucho la boca y dejarlo caer dentro. El “bebé” cayó directamente hacia su estómago, listo para unirse a la multitud de niños que se empujaban. ya ahí. Sin que Cronos lo supiera, todos habían sobrevivido en la profunda oscuridad de su vientre. Allí crecieron en tamaño y resentimiento.

Criado en seguridad

Mientras tanto, Rea, por recomendación de la abuela del niño, Gaia, se llevó al niño Zeus y lo llevó a través del mar hasta la fértil isla de Creta. Allí, en una cueva escondida en las laderas densamente boscosas del monte Ida (ahora conocido como Psiloritis, la montaña más alta de Creta), Rea dejó a su hijo al cuidado de una tribu guerrera llamada los Kouretes. Ellos, a su vez, le dieron el bebé a una ninfa llamada Adamanthea (Amalthea en algunas fuentes), quien amamantó a Zeus en secreto. Según Hesíodo, la ninfa

Tenía miedo de que Cronos, gracias a su autoridad universal sobre la tierra, el mar y el cielo, pudiera ver dónde estaba escondido su hijo. Para evitar que Cronos lo encontrara, colgó a Zeus de una cuerda que colgaba entre la tierra y los cielos, pero que no estaba ni en un reino ni en el otro.

Adamanthea cuidó a Zeus y lo amamantó con leche de un rebaño de cabras que pastaban cerca. Cada vez que el bebé gorgoteaba,

chillaban o lloraban, los Kouretes bailaban y cantaban para disimular el sonido. Como resultado, Cronos ignoraba por completo que su hijo menor todavía estaba vivo.

Zeus busca a su padre

Al parecer, en poco tiempo Zeus se hizo adulto. Tenía hambre de venganza contra su cruel padre. Sin embargo, si Zeus alguna vez saliera de su escondite, se produciría algún tipo de enfrentamiento entre ellos...



Zeus está protegido de Cronos, que todo lo ve, de sus atentas ninfas cuidadoras y del ruido de los Kouretes, como se muestra en esta pintura del siglo XVII, *La infancia de Zeus en el monte Ida*.

ser inevitable. Cronos no podía permitirse el lujo de dejar vivir a un usurpador potencial. Si se enterara de la existencia de Zeus, vería a su hijo sólo como una amenaza a su poder.

El temor de Cronos a ser usurpado estaba plenamente justificado. Cuando finalmente encontró a su hijo, a quien creía muerto, se vio obligado a ceder ante Zeus de la manera más brutal: Zeus simplemente apareció un día y, con la ayuda de su abuela, Gaia, tendió una emboscada a su padre. Pateó violentamente a Cronos en el estómago y obligó a su padre a vomitar el contenido de su estómago. La primera en emerger fue la piedra que Cronos se había tragado, creyendo que era el niño Zeus. El joven dios tomó esta piedra y la colocó en posición vertical en la tierra como un monumento a la crueldad de Cronos y un símbolo de su triunfo sobre el dios malvado.

Zeus colocó la piedra en el *ombiligo*, u "ombiligo", del mundo antiguo griego: en Delfos, en el mismo centro de Grecia. En épocas futuras, la piedra se convertiría en un santuario, famoso por su oráculo. Los peregrinos lo visitaban para buscar la guía de la sacerdotisa, o Sibila, respecto de sus problemas personales, y la Sibila

“
Primero vomitó la piedra que
había tragado al final. Zeus
lo creó como una señal...

una maravilla para los hombres mortales.

teogonía

proporcionarles mensajes de sabiduría que se decía provenían directamente de los dioses.

Grandes deidades vomitadas

Después de vomitar la piedra, Cronos comenzó a vomitar su descendencia. Uno a uno, los hermanos y hermanas mayores de Zeus salieron de sus la boca del padre: ya no son bebés, sino adultos. Una vez renacidos, se convirtieron en dioses olímpicos y fueron venerados por sus poderes.

Poco después de su renacimiento, los hijos e hijas de Cronos fueron a la guerra con los poderosos Titanes por el control del cosmos. Después de su

Después de la victoria, los dioses establecieron su sede de poder en el Monte Olimpo y echaron suertes para decidir quién asumiría cada papel en el gobierno del universo. Los tres hijos de Cronos se dividieron el cosmos entre ellos; uno tomaría el control del cielo, otro tendría el mar y el tercero presidiría el Inframundo. Zeus, cuyo arma preferida era el rayo, se convirtió en gobernante del cielo y líder de todos los dioses olímpicos.

Hades, el primer hijo en nacer y el último en ser regurgitado, se convirtió en señor del Inframundo. Su nombre pasó a representar tanto a la deidad como a su reino invisible, donde van las almas después de la muerte. Hades no estaba contento de que se le hubiera asignado este sombrío dominio, pero no había nada que pudiera hacer al respecto. Mientras tanto, Poseidón, que había sido el bebé más pequeño, se convirtió en el todopoderoso "Agitador de Tierra", el dios del mar en todo su asombroso poder.

Diosas dispares

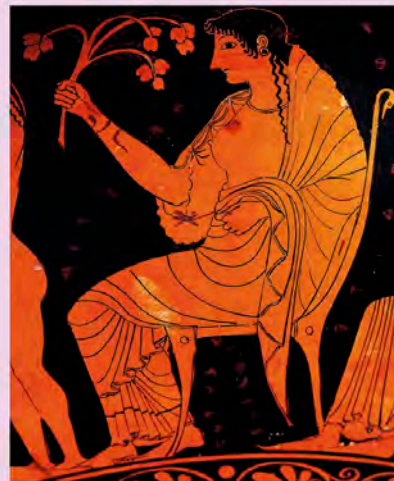
Las tres hijas de Cronos también tenían papeles importantes que desempeñar. Hestia, diosa del hogar, gobernaba la vida doméstica de las personas. Como

Hestia

La hija mayor de Cronos y Rea, Hestia ("hogar"), fue la primera en ser tragada por su padre y la última en reaparecer cuando Zeus lo obligó a vomitar a su descendencia. Dado que ella era tanto la mayor como la menor de los niños, se la conocía ampliamente como "Hestia, la primera y la última". Al igual que el posterior dios romano Jano, Hestia era vista como la encarnación de todas las ambigüedades y ambivalencias de la vida. Al igual que Jano, rápidamente llegó a ser asociada con el

hogar, con la domesticidad y todas sus bendiciones. En particular, su reino era el del hogar: el fuego que era el centro cálido y hospitalario de una casa. El hogar era también el lugar del altar donde se ofrecían sacrificios a los dioses domésticos; ella también presidía estos rituales.

Aunque ella misma era virgen jurada y había rechazado todas las propuestas de matrimonio, Hestia era considerada la protectora de la familia. La familia metafórica del estado también era parte de su reino, y ella cuidaría el altar público o el hogar dentro de una ciudad.





Zeus y Hera Conviértete en marido y mujer en una escena de un friso decorativo de mármol y piedra caliza que formaba parte de un templo en Selinunte, Sicilia, que data del siglo V, antes de Cristo.

Diosa de la cosecha, Deméter era una dadora de vida para los adoradores que confiaban en su generosidad anual. Sin embargo, demostró ser una protectora voluble, dispuesta no sólo a cruzar espadas con sus hermanos sino a negar favores a la humanidad ante cualquier desaire percibido.

El papel de Hera era más prominente que el de sus hermanas, y se convirtió en la deidad femenina más importante tras su matrimonio con su hermano Zeus. Sin embargo, para su gran consternación, Hera nunca recibió el reconocimiento y los honores que esperaba como reina de los dioses. Como diosa de las mujeres y el matrimonio, se suponía que Hera representaba el estado conyugal arquetípico, pero se hizo conocida por sus problemas matrimoniales.

Hera tampoco era la diosa que inspiraba las pasiones de los hombres. Mientras que Hera era retratada como una figura esposada, Afrodita era la diosa.

Afrodita Tuvo una relación ilícita con otro olímpico: Ares, el dios de la guerra. Fueron sorprendidos en la cama por su marido, Hefesto, el dios herrero, quien arrojó una red sobre la pareja.

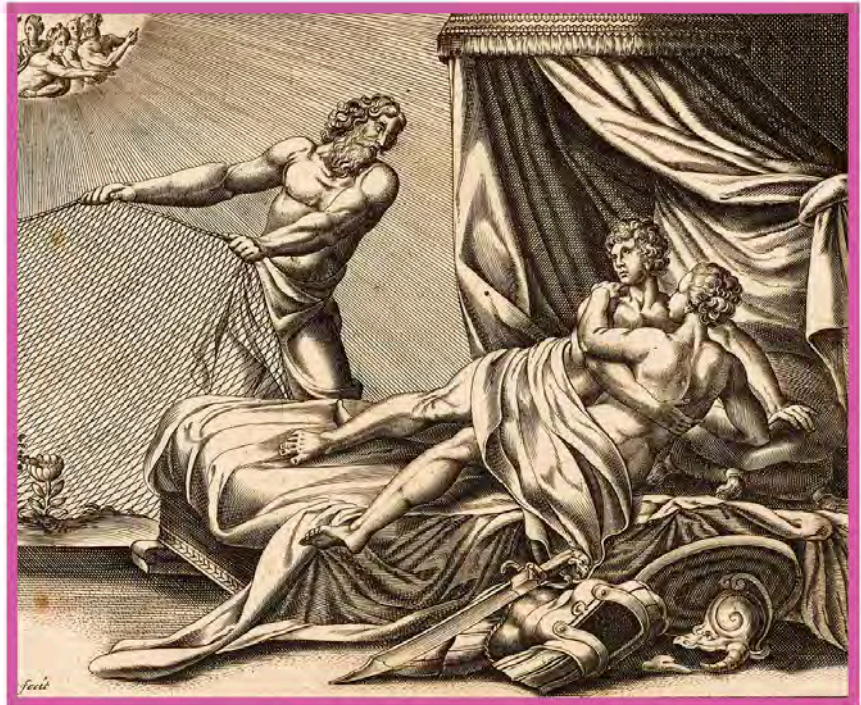
asociado con la belleza femenina, la sexualidad y los placeres eróticos. Los griegos tenían estas dos deidades diferentes para lo que, en la antigüedad, se consideraban dos esferas de afecto separadas. Una deidad representaba el amor conyugal, la otra el amor romántico y erótico. Si bien esta distinción puede resultar ahora ajena a muchas personas, en la mayoría de las culturas y en la mayoría de los momentos de la historia, la mayoría de los matrimonios eran concertados: como transacciones para la administración y transmisión de propiedades y terrenos. La idea del matrimonio “de compañía”, en el que el amor entre marido y mujer es el factor determinante, es una convención relativamente moderna.

El Dodecateón

Afrodita fue el único miembro de esta primera generación de olímpicos que no era hija de Cronos y Rea; Algunos relatos sugieren que era hija de Zeus, pero Hesíodo, Pausanio y Ovidio todos

La describió como la hermana de Cronos, que nació de la espuma del mar después de la castración de Urano. A pesar de ser de la misma generación que Cronos y Rea, siempre fue considerada una olímpica, más que un titán, y uno de los dioses y diosas que eventualmente formaron la *Dodecateón* —Los 12 atletas olímpicos más importantes del panteón griego. El *Dodecateón* incluía a Zeus, Deméter, Hera, Poseidón y Afrodita de la primera generación de olímpicos. La diosa del hogar Hestia no estaba entre ellos, ya que más tarde decidió vivir en la Tierra para evitar las disputas de sus hermanos. Hades, de manera similar, no fue incluido porque residía permanentemente en el Inframundo.

Después de que la guerra entre los dioses y los titanes estableció a los olímpicos como gobernantes del cosmos, la primera generación de dioses tuvo muchos hijos. Muchos de los dioses y otras figuras de la mitología griega eran hijos de Zeus.





De la segunda generación de dioses, varios se unieron a la *Dodecateón*, y eran deidades poderosas por derecho propio. Los dioses Apolo, Ares, Dioniso, Hefesto y Hermes se unieron a las filas de Zeus y sus hermanos en el Monte Olimpo, al igual que las diosas Artemisa y Atenea. El *Dodecateón* se reunieron como consejo para discutir asuntos relacionados con su gobierno del cosmos; Dioniso, dios del vino,

Esculturas de mármol del templo del Partenón en la Acrópolis de Atenas muestran a los dioses, de izquierda a derecha: Dioniso, Deméter, Perséfone y Artemisa reaccionando ante el nacimiento de Atenea.

obtuvo su asiento en la mesa sólo después de que Hestia dejó el Olimpo para residir en la Tierra.

Personalidades humanas

Los dioses olímpicos eran demasiado humanos en sus personalidades y a menudo carecían de la nobleza trascendencia de los seres supremos en las religiones posteriores. En una telenovela dramática de feroces rivalidades y pequeñas disputas, sus acciones no estuvieron influenciadas por el deseo de trabajar por el bien de la humanidad, sino por sus propios deseos y caprichos egoístas. Por lo tanto, los griegos no adoraban

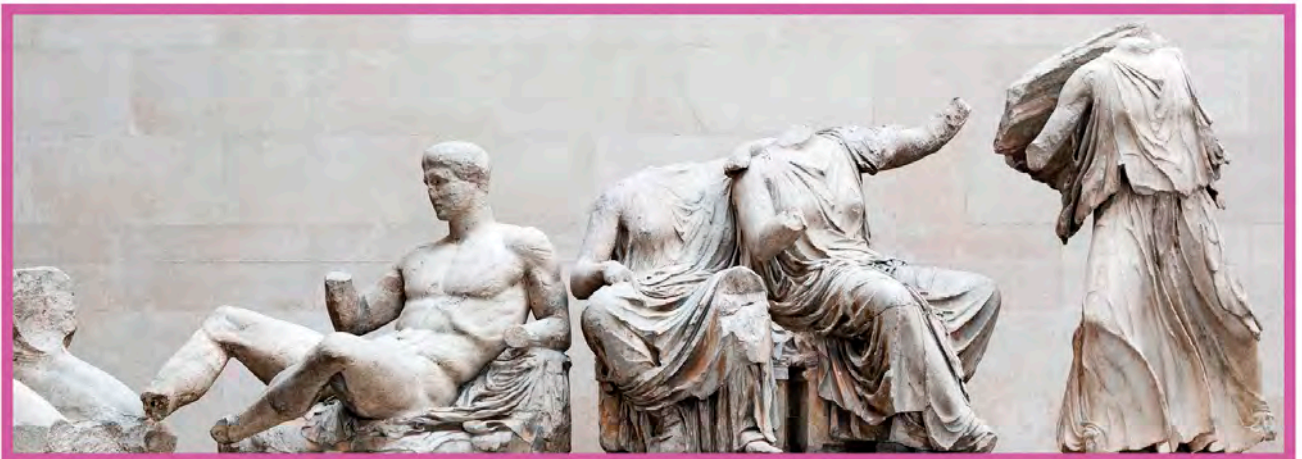
Atenea y su tío Poseidón luchó por Atenas, una disputa familiar que ganó la diosa. La lucha está ilustrada en este fresco veneciano de Giambattista Mengardi (1787).

a los dioses intentando emularlos, en lugar de tratarlos como a un poderoso gobernante humano, ofreciéndoles sacrificios y celebrando a las deidades en festivales regulares.

En esencia, se trataba de un sistema de intercambio: la gente ofrecía regalos a los dioses con la esperanza de que éstos les dieran lo que pedían. Los dioses a menudo recompensaban a los mortales que los trataban bien y les mostraban la deferencia y el respeto adecuados.

Zeus y sus hermanos podían ser innecesariamente crueles y, a menudo, estaban sujetos a celos y peleas insignificantes. Sus hermanos Poseidón y Hades a menudo utilizaban a los humanos como peones en estas disputas, que generalmente surgían de una renuencia a aceptar la autoridad del dios supremo como incuestionable.

Aún más reacia era su hermana Deméter, una deidad de voluntad fuerte por derecho propio. Después de que Poseidón la persiguiera y violara, y Hades secuestrara a su hija Perséfone, Deméter causó estragos en todo el mundo.



“
Deméter se enojó
con los dioses y
abandonó el cielo.

Biblioteca

La infidelidad también fue un tema importante en todos los mitos griegos, no sólo en las aventuras (y ataques) cometidos por Zeus que irritaron a la celosa Hera.































Entre dioses y mortales

A pesar de su poder, en muchos sentidos las deidades griegas parecen haber tenido un estatus intermedio, oscilando entre lo espiritual y lo real. Sus atributos reflejan los innumerables aspectos de la vida cotidiana griega en los que los dioses desempeñaban un papel implícito. Todos los dioses tenían áreas de influencia específicas, como Zeus y Atenea, que estaban entre los *theoi agoraioi* (dioses de la *ágora*—el mercado y la asamblea popular). Tanto Zeus como la diosa Hestia también eran dioses del hogar (*theoi ktesioi*). Hestia, Dionisio y Afrodita estaban entre los *theoi daitioi*, que presidía fiestas y banquetes.

Los propios dioses también necesitaban sustento. Según la tradición griega, vivían a base de néctar y ambrosía, transportados por palomas al monte Olimpo. Para los sistemas de creencias posteriores, la noción de que las deidades necesitaban sustento material parece estar en desacuerdo con su divinidad. Las autoridades griegas antiguas, sin embargo, coincidieron en la importancia de este alimento para los dioses.

empoderarlos y sostenerlos.

Los 12 atletas olímpicos

Descripción	Símbolos de los dioses		
Afrodita , la diosa del amor y la belleza, a menudo se mostraba con un cetro, un mirto y una paloma.			
	Cetro	Mirto	Paloma
Apolo Era arquero, pero también tocaba la lira, mientras que el laurel simbolizaba su amor por Dafne.			
	Arco	Lira	Laurel
Ares Era el dios sanguinario de la guerra. Su amor por las armas solía estar representado por una lanza.			
	Lanza		
Artemisa , la diosa cazadora y gemela de Apolo, fue representada con un arco y su ciervo sagrado.			
	Arco	Ciervo	
Atenea , diosa de la sabiduría, llevaba el escudo Aegis; su pájaro era el búho, su árbol el olivo.			
	Égida	Búho	Aceituna
Deméter , la diosa de la cosecha que empuñaba un cetro, llevaba una antorcha en un intento por encontrar a su hija.			
	Cetro	Antorcha	Grano
Dioniso , dios del vino, estaba coronado de hiedra y llevaba un <i>tirso</i> —un símbolo de placer.			
	Vid	Hiedra	Tirso
Hefesto Era el dios de los herreros, los artesanos y el fuego. Su hacha nunca estuvo lejos de su costado.			
	Hacha		
Hera , Reina de Zeus, portaba un cetro y lucía una corona regia. Su pájaro era el pavo real.			
	Cetro	Diadema	Pavo real
Hermes , mensajero de los dioses, llevaba botas aladas y llevaba un <i>caduceo</i> , un bastón mágico.			
	Caduceo	botas aladas	
Poseidón , el dios del mar, empuñaba un tridente para sacudir la tierra. Los toros y los caballos eran sagrados para él.			
	Tridente	Toro	Caballo
Zeus , el dios supremo, lanzaba rayos a los enemigos. El águila era su pájaro, el roble su árbol.			
	Rayo	Águila	Roble



ZEUS EN SU PRIMERA JUVENTUD GOLPEÓ AL TITANES TERRESTRES

LA GUERRA DE DIOSES Y TITANES

EN BREVE

TEMA

Los atletas olímpicos toman el poder

FUENTES

Ilíada, Homero, siglo VIII antes de Cristo;
teogonía, Hesíodo, ca. 700 antes de Cristo;
Biblioteca, Pseudo-Apolodoro, ca. 100 CE.

CONFIGURACIÓN

Las laderas del Monte Olimpo y las llanuras de Tesalia, al norte de Grecia.

FIGURAS CLAVES

atletas olímpicos Los dioses Zeus, Poseidón, Hades, Hera, Deméter y Hestia.

Titanes Océano, Hiperión, Coeo, Tetis, Febe, Rea, Mnemosyne, Temis, Theia, Crio, Cronos y Jápeto.

kyklopesel tuerto

los gigantes Brontes, Estéropes y Arges; hijos de Urano.

Hecatónquiros Los gigantes Briareos, Kottos y Gyges; hijos de Urano y Gaia.

Zeus se deslizó fácilmente hacia una posición de autoridad sobre sus hermanos y hermanas: Aunque era el más joven, era con diferencia el que llevaba más tiempo en el mundo. Sus hermanos lo apoyaron mientras luchaba por derrocar a su padre y afirmar su primacía en todo el cosmos. Así comenzó la Titanomaquia: la Guerra de los Dioses y los Titanes.



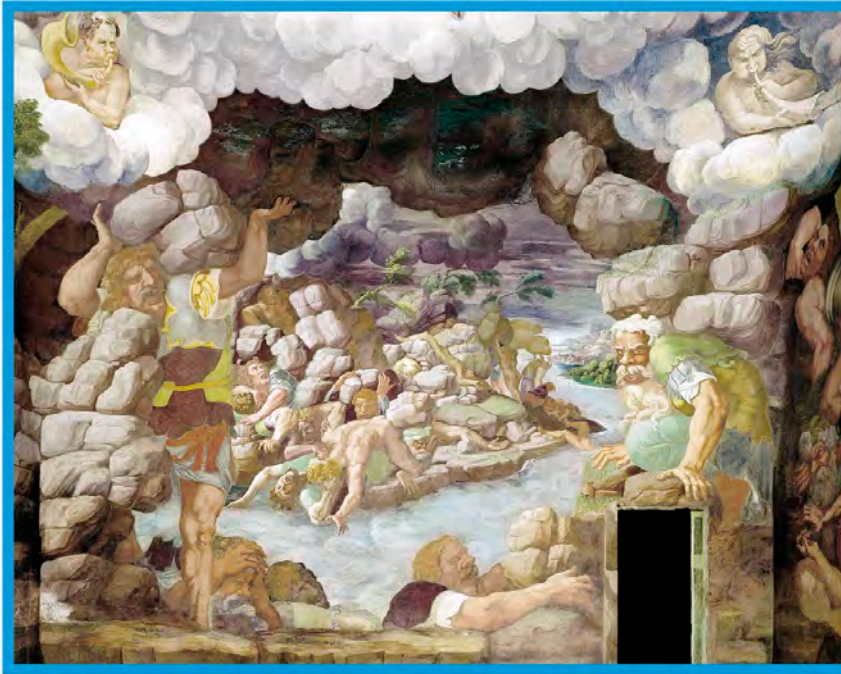
Zeus, con el apoyo de sus hermanos, lanzó un ataque concertado y decidido contra los dioses Titán. A los hermanos se unieron algunos de los hijos expulsados de Urano. Los tres Kyklopes, los gigantes tuertos Brontes, Steropes y Arges, se pusieron del lado de Zeus después de que él los liberó del inframundo. Eran hábiles artesanos que fabricaban armas para los dioses: un poderoso rayo para Zeus, un manto de invisibilidad para Hades y un tridente para Poseidón. Los Hecatoncheires (Briareos, Kottos y Gyges) también lucharon por los dioses. Cada uno de estos terroríficos gigantes tenía 50 cabezas y 100 manos, y aullaban mientras arrasaban el campo de batalla.

Guerra total

La guerra se libró en las laderas inferiores del Monte Olimpo y en las llanuras abiertas de Tesalia, pero el conflicto trascendental abarcó al mundo entero. Se arrojaron enormes piedras;

Zeus, líder de los dioses, se encuentra junto a un águila en esta estatua del siglo IV. El águila, mensajera de Zeus, siguió siendo un símbolo de poder desde la antigua Roma hasta la Alemania nazi.

Ver también: Los dioses olímpicos 24-31 · Guerra de los dioses 140-41 · Un complejo dios 164 El juego de dados 202-03



cimas enteras de montañas fueron arrancadas y lanzadas volando de un lado a otro como proyectiles; Relámpagos brillaron como jabalinas en el cielo. Las llamas se elevaron hasta las alturas más lejanas del cielo; el ruido sordo de los pies al marchar provocaba temblores en los confines más remotos del Inframundo; Nubes de polvo arremolinadas oscurecieron el cielo y el estrépito del conflicto era ensordecedor.

Según Hesíodo, la intensidad de los combates “dolía el alma”. La ventaja osciló hacia adelante y hacia atrás sin ningún intervalo real durante 10 años completos. Ninguno de los bandos cedió, por lo que finalmente Zeus reunió a sus cohortes. Refrescó a los Hecatoncheires con néctar y ambrosía, el sustento divino y exclusivo de los dioses, que confería la inmortalidad a cualquier mortal que lo consumiera. Puede que este no haya sido el efecto que tuvo en los Hecatoncheires, pero según

La caída de los titanes por Giulio Romano (1532-1535). Este fresco continuo, que representa la guerra de los titanes, cubre las paredes y el techo del *Sala de los Gigantes* en el Palacio Te, Italia.

para Hesíodo, “los espíritus heroicos crecieron en todos sus corazones” después de que Zeus se los diera a los gigantes.

Triunfo definitivo

Renovados, los Hecatoncheires fueron el punto de inflexión. Con aliados y armas tan formidables, los dioses finalmente pudieron derrotar a los titanes. Los desterraron al Tártaro, el pozo más bajo del inframundo, donde los Titanes fueron encarcelados por toda la eternidad bajo la vigilancia de los Hecatonquiros. Zeus y sus hermanos ahora tenían control total sobre el cosmos. Establecieron su sede imperial en la cima del Monte Olimpo, desde donde gobernaban el universo.

Guerra en la antigüedad Grecia

Después del surgimiento de las ciudades-estado de Atenas, Esparta y más allá, la guerra se convirtió en una forma de vida para los pueblos de la antigüedad. Grecia. Los estados lucharon entre sí por territorio, comercio y poder en guerras altamente ritualizadas; ambos bandos consulta con oráculos y canta himnos a los dioses antes de reunirse para batallas a balón parado. Los estudiosos utilizan el término “guerra limitada” para describir el modelo griego antiguo, en el que las ciudades eran destruidas pero los vencedores eran honorables y luchaban dentro de un conjunto de reglas de conducta.

Algunas ciudades-estado, como Esparta, se volvió muy militarista. Esto quizás explique la recurrencia de la idea de una guerra en el cielo. Estas historias dramatizaron cambios en la vida real en el pensamiento teológico y espiritual de las sociedades antiguas. Por ejemplo, la titanomaquia podría explicar el cambio de un culto a la tierra, centrado en deidades que vivían en el inframundo, a una teología más basada en el cielo que se encontraba en la antigua Grecia.

“

Los rayos de Zeus volaron gruesos y rápidos desde su poderoso
manos, con flash y truenos y llamas.
teogonía

”



SIN VIENTO

APROXIMADAMENTE AQUÍ,

SIN NIEVE NI LLUVIA

MONTE OLIMPO

IN BREVE

TEMA

Hogar de los dioses

FUENTES

teogonía, Hesíodo, ca.700antes de Cristo; *iliadayOdisea*, Homero, ca.800antes de Cristo; *Descripción de Grecia*, Pausanias, ca.150CE.

CONFIGURACIÓN

Monte Olimpo, noreste de Grecia.

FIGURAS CLAVES

Zeus Rey de los dioses griegos.

hera Esposa y hermana de Zeus; reina de los dioses.

Hefesto El dios herrero; hijo de Hera.

las musas Hijos de Zeus.

el horai Tres hermanas; diosas del tiempo y las estaciones.

Las Moiras Tres hermanas; diosas del destino.

Originalmente, las moradas de las antiguas deidades griegas no estaban en los cielos sino en el corazón de la tierra. Sin embargo, una vez que Zeus y sus hermanos derrotaron a los Titanes, los griegos volvieron sus ojos hacia el cielo para adorar a la nueva generación de dioses y diosas. Hefesto, dios del fuego y la fragua, les construyó palacios en los barrancos protegidos del monte Olimpo. Hesíodo describió la montaña como "multiple", una frase que sugiere una fortaleza en lo alto del cielo llena de secretos.

Los palacios fueron construidos de piedra sobre cimientos de bronce. Ambos eran gigantescos y lujosos, con sus pisos incrustados de oro y piedras preciosas. Zeus instaló su trono en la cima del pico Stefani. De

allí arrojó sus rayos contra aquellos que le desagradaban en el mundo de abajo.

La vida en el Olimpo

El consejo de los dioses normalmente se reunía en el patio dorado de Zeus para discutir su gobierno sobre el cosmos, y se reunía en el salón de Zeus para pasar las tardes con un banquete. Apolo les cantó, acompañándose de su lira. A veces las Musas subían desde su casa al pie del Olimpo para cantar, bailar y contar historias.

Monte Olimpo, casa de los dioses griegos, se eleva desde la llanura de Tesalia. Tesalia fue el lugar de la guerra de una década que los Titanes libraron contra Zeus y sus hermanos.



Ver también: Los dioses olímpicos 24–31 La guerra de los dioses y los titanes 32–33 Cupido y Psique 112–13 Pangu y la creación del mundo 214–15 La legendaria fundación de Corea 228–29



El consejo de los dioses se encuentra entre las nubes del Olimpo en este fresco del maestro del Renacimiento italiano Rafael (1518), que muestra a Zeus confiriendo la inmortalidad a Psique.

Había establos separados para las criaturas que tiraban de los carros de los dioses, las más famosas, las que tiraban del carro en llamas de Apolo, el dios del sol. Zeus hizo dibujar uno por los cuatro Anemoi, dioses de los vientos: Bóreas (norte), Euros (este), Notos (sur) y Zephyros (oeste). El carro de Poseidón era tirado por caballos marinos con cola de pez, mientras que el de Afrodita era tirado por un equipo de palomas.

Las Horai, las hermanas Eirene, Eunomia y Dike, custodiaban las puertas del Olimpo y velaban por el paso ordenado del tiempo y las estaciones. Otro trío de diosas, las Moirae (Destinos), se sentaban al pie del trono de Zeus y velaban por las vidas de los mortales.

Físico y simbólico

Lo que hoy llamamos “Monte” Olimpo es en realidad un macizo, con más de 50 picos distintos a casi 9,850 pies (3,000 m) sobre el nivel del mar.

La mayor parte del tiempo, sus laderas superiores están envueltas en nieve o densas nubes, lo que impide que la cumbre sea vista por los mortales que se encuentran debajo. No es de extrañar que los antiguos griegos consideraran que ésta era la sede real de su dinastía de dioses reinante.

La idea de la montaña sagrada existía mucho antes de que los griegos comenzaran a adorar a los olímpicos y se encuentra en muchas otras culturas. El monte Meru, por ejemplo, se elevaba en el centro cosmológico de las religiones indias; El monte Fuji dominó el

“

Los dioses presionaron Zeus clarividente del Olimpo para reinar sobre ellos.
teogonía

”

esquema religioso japonés; y los sacerdotes incas en Perú ofrecían sacrificios en lo alto de las cumbres andinas.

En la mitología, el pico de la montaña a menudo parecía ocupar un espacio físico separado de la Tierra. Homero subrayó esto al mostrar el Monte Olimpo desde diferentes perspectivas. Visto desde la Tierra, se describió como “cubierto de nieve” o “envuelto por nubes”; para los dioses, sin embargo, su hogar era un lugar de sol permanente y cielo azul claro.

Dioses cambiantes

Los antropólogos utilizan el término “sincretismo” para describir la fusión de corrientes de diferentes sistemas religiosos. La antigua Grecia tuvo muchos ejemplos de esto. El santuario de Dodona, en el noroeste de Grecia, se encontraba en un valle rodeado por un bosque de robles. El sitio parece haber sido sagrado para una diosa matriarcal de la tierra desde al menos el segundo milenio antes de Cristo—antes de que la idea de Zeus echara raíces. Después del ascenso de los olímpicos, la diosa de la tierra

fue suplantada y una de las muchas esposas de Zeus, Dione, fue adorada en Dodona.

Istmia, en la estrecha tierra que conectaba la península del Peloponeso con el resto de Grecia, era el sitio obvio para un santuario a Poseidón, dios del mar, acosado en la estrecha franja de tierra por olas rugientes a ambos lados. Sin embargo, los arqueólogos han encontrado restos en Istmia que datan de mucho antes de la era de los Olímpicos, dedicados a una deidad o deidades desconocidas.

SE ATÓ A LA ASTUCIA PROMETEO EN INELUDIBLE GRILLETES

PROMETEO AYUDA A LA HUMANIDAD



EN BREVE

TEMA

Origen de la humanidad

FUENTES

teogonía *Trabajos y Días*,

Hesíodo, ca.700antes de Cristo;

Biblioteca, Apolodoro, ca.100ce

CONFIGURACIÓN

Grecia, el Egeo y las montañas del Cáucaso, Asia occidental.

FIGURAS CLAVES

Zeus Rey de los dioses.

Jápeto El Titán más joven, hijo de Urano y Gaia.

klímene Una ninfa marina, hija del titán Oceanus.

Prometeo Hijo de Jápeto y Clímene.

Deucalión Hijo humano de Prometeo.

Pirra Esposa de Deucalión.

Hefesto El dios herrero.

Z La victoria de Eus en la guerra contra los titanes había sido difícil pero decisiva. Él y sus hermanos ejercieron un dominio indiscutible sobre los cielos, la Tierra y el mar. Usurpador de usurpador, había tomado la supremacía al destronar a Cronos, quien a su vez había derrocado al tirano Urano. Ningún gobernante podía permitirse el lujo de volverse complaciente, por muy incuestionable que fuera su posición, y se acercaba rápidamente un desafío a la autoridad de Zeus.

Espíritu de rebelión

Prometeo, un joven titán y por tanto superviviente del antiguo régimen, era hijo de Jápeto y

Ver también: Origen del universo 18–23 de · La guerra de los dioses y los titanes 32–33 La caja de Pandora 40–41 · Los muchos asuntos Zeus 42–47



Klymene, célebre por su rápida inteligencia, destreza y habilidad. El mismo nombre de Prometeo significaba "Pensar en el futuro": era inventor y estratega. Diferentes fuentes no están de acuerdo sobre el papel preciso que jugó Prometeo en la continua lucha entre

Prometeo llevando fuego, del pintor flamenco Jan Cossiers (1671), muestra al joven titán robando el preciado recurso para la humanidad.

Zeus y sus súbditos. Pese a ello, todas las fuentes lo consideran una parte central del conflicto.

Confiado en su inteligencia, Prometeo era independiente, irreverente y desafiante. Su desprecio por la autoridad de Zeus era demasiado claro. Peor aún, pareció transmitir este espíritu rebelde a los súbditos humanos de Zeus.

De la arcilla a la piedra

Según Apolodoro *Biblioteca*, Prometeo fue el creador de la humanidad, dando forma al primer hombre y a la primera mujer a partir de arcilla húmeda. Esta primera raza de humanos caminó sobre la Tierra durante sólo una generación antes de ser arrastrada por un enojado Zeus en una inundación mundial. El hijo humano de Prometeo,

Deucalión y su esposa Pirra fueron los únicos supervivientes. Como era de esperar, Prometeo había superado a Zeus, lo que provocó que su hijo y su

“

En forma de Prometeo

hombres fuera de

agua y arcilla.

Biblioteca

”

nueva para salvarse construyendo un cofre de madera flotante en el que resistir el diluvio.

Deucalión sobrevivió al gran diluvio y sus consecuencias mostrando más tacto que su padre. Agradeció a Zeus por permitirles vivir a él y a Pirra, construyó un altar y ofreció sacrificios. Zeus estaba tan complacido de ver este espíritu sumiso que no sólo permitió que Deucalión y Pirra siguieran viviendo, sino que le dijo a Deucalión cómo podía recrear a la humanidad.

A él y a su esposa se les dijo que-

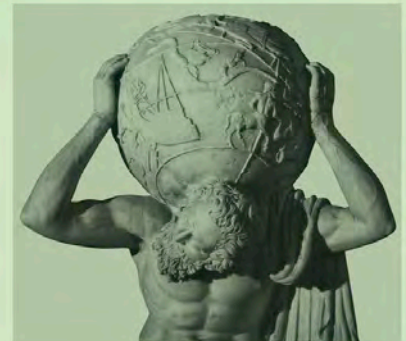
Los hijos de Klimene

Según Hesíodo *teogonía*, "Jápeto tomó a Clímene, La hija de Oceanus, de elegantes tobillos, a su cama. Otros autores antiguos, sin embargo, se referían a ella como "Asia". Con Jápeto, Clímene tuvo cuatro hijos, cada uno de los cuales, en última instancia, estaba destinado a la miseria.

Durante la guerra de los Titanes, Zeus mató al orgulloso hijo de Klymene, Menecio, arrojándolo al inframundo con un rayo. Tras la victoria de los dioses olímpicos,

Otro de los hijos de Klymene, Atlas, sufrió por su papel en el liderazgo de las fuerzas de los Titán. Zeus lo condenó a llevar los cielos sobre sus hombros como castigo por resistirse al dominio olímpico.

Epimeteo, el tercer hijo de Clímene, era tan tonto como astuto Prometeo. En contra del consejo de su hermano, lo engañaron para que aceptara a Pandora como regalo y se casara con ella. No tenía idea de que ella había sido creada para ser hermosa y engañosa, y que Zeus la había enviado para traer todo tipo de dolores al mundo.



Atlas lleva los cielos sobre sus hombros. Aunque comúnmente se confunde con un globo terráqueo, la estructura redonda que pesa sobre Atlas representa la esfera celeste.



Recoge piedras y tíralas hacia atrás sobre sus cabezas. Así lo hicieron y dondequiera que cayeran las piedras de Deucalión, inmediatamente tomaron forma los cuerpos de hombres vivos; donde reposó Pirra, surgieron mujeres del suelo.

Un truco resulta contraproducente

A diferencia de Apolodoro, la genealogía de Hesíodo incorporó a los humanos mortales casi desde el principio, aunque dijo poco sobre sus orígenes. Fueron mencionados como

existió durante el reinado de Cronos, pero sólo de manera incidental, emergiendo a primer plano sólo en la era de los dioses olímpicos.

Cuando Zeus convocó humanos para una reunión sobre el tipo de sacrificios que tendrían que ofrecerle, Prometeo intervino en su nombre. Envolviendo una carne selecta dentro de una fea piel de buey y un manojo de huesos dentro de una de las carnes más deliciosas, le ofreció a Zeus elegir qué sacrificios se le debían hacer.

Hombres y mujeres mortales surgió completamente formado a partir de las piedras arrojadas por Deucalión y Pirra y repobló la Tierra, como se muestra en el cuadro de Peter Paul Rubens de 1636.

desde entonces. Zeus parecía haber caído en la trampa y pidió la aparentemente atractiva bolsa de huesos, aunque Hesíodo insinúa que el rey de los dioses pudo haber elegido esto deliberadamente, para tener una excusa para odiar a los humanos.

De cualquier manera, Zeus estaba furioso. Lejos de aliviar la difícil situación de la gente como había pretendido, la astucia de Prometeo los convirtió en víctimas de la ira de Zeus. El dios enojado ocultó el secreto del fuego a sus súbditos humanos. Esto no sólo los privó de calidez y comodidad sino que también obstaculizó el progreso humano.

Afuera en el frío

Sin fuego ni las tecnologías que éste hace posibles, los mortales existían en un miserable estado de subsistencia. Buscaban comida en la oscuridad, la humedad y el frío, utilizando sólo pieles de animales como ropa, sobreviviendo a base de raíces crudas, bayas y frutas (cuando estaban en temporada) y carroña cruda. Usaron ramitas como

“
Las piedras que
Deucalión arrojó
se convirtieron en hombres;
las piedras que
Pirra arrojó
se convirtieron en mujeres.”

Biblioteca

Las cinco edades

El reinado de Cronos puede haber sido desagradable para los hijos del Titán, pero fue, dice Hesíodo, una “Edad de Oro” para los humanos mortales. Se desconocían las enfermedades, las guerras y las discordias; hombres y mujeres vivieron durante siglos, mientras los árboles y los campos daban libremente su producto a través de una primavera interminable. El ascenso de Zeus provocó un declive inmediato de la fortuna humana. Los hombres y mujeres de esta “Edad de Plata” vivieron sólo cien años, la mayor parte de ellos durante una prolongada infancia;

cuando finalmente crecieron, eran tontos y pendencieros. Luego vino una “Edad de Bronce”: sus hombres eran guerreros, que pasaban sus cortas vidas peleándose y peleando. La “Edad Heroica” que siguió fue una mejora con respecto a la Edad del Bronce en el sentido de que sus guerras perennes adquirieron un carácter noble y épico. Esta fue la época de la Guerra de Troya de Homero, y muy diferente de la “Edad de Hierro” de Hesíodo en la que él mismo vivió (y en la que todos vivimos ahora) en medio del miedo, la escasez, la miseria y el trabajo duro.

herramientas rudimentarias y huesos viejos para armamento, en lo que difícilmente podría calificarse siquiera como una existencia “primitiva”. Mientras libraban una batalla diaria para evitar el hambre, cualquier posibilidad de dar forma a su destino más amplio era impensable.

fuego robado

Prometeo vino al rescate de la humanidad. Tomó algunas brasas de una hoguera encendida por los dioses en lo alto del Monte Olimpo y, ocultando este fuego dentro de un tallo hueco de hinojo, lo llevó hasta los pequeños campamentos donde hombres y mujeres mortales temblaban en las llanuras de abajo. Pronto, “visibles desde lejos”, los incendios centellearon a lo largo y ancho del mundo poblado. En ese momento, la vida humana se transformó instantánea y permanentemente.

Calor, calidez, luz y seguridad frente a las bestias depredadoras fue sólo el comienzo. En poco tiempo, la humanidad comenzó a prosperar: fundiendo metales, fabricando joyas finas y herramientas resistentes, y forjando todo tipo de armas, desde azadas y

martillos hasta lanzas y espadas. Cada nueva innovación abrió el camino a otras; de repente, la humanidad avanzaba a un ritmo vertiginoso.

Castigo severo

Zeus se enfureció por el robo del fuego por parte de Prometeo. No sólo había sido desafiado de la manera más pública, sino que su poder sobre la humanidad se había debilitado significativamente. Zeus decidió que Prometeo merecía un castigo eterno y doloroso. Hizo que sus secuaces, Bia (“Violencia”) y Kratos (“Poder”) apresaran al ladrón, y lo llevaran a la cima de una alta montaña. Aquí, con la ayuda de Hefesto, el dios herrero, encadenaron a Prometeo a una roca. Un águila voló hacia abajo, le desgarró el abdomen, luego le arrancó el hígado vivo y palpitante y se atiborró de él. A pesar de la agonía de esta tortura, no fue más que un comienzo para el Titán rebelde. Cada noche sus órganos internos y su piel volvían a crecer, listos para ser atacados nuevamente por el águila al día siguiente.

Durante siglos, Prometeo estuvo atado a la roca. Finalmente fue rescatado de sus tormentos por Heracles, quien lo encontró mientras buscaba las esquivas manzanas de las Hespérides. Prometeo solo le daría a Heracles la ubicación de las manzanas después de que matara al águila y liberara a Prometeo. Prometeo no fue el único castigado por robar el fuego a los dioses.

Zeus también infligió su ira contra la humanidad, ordenando a Hefesto que creara a la mujer Pandora para castigar a los humanos causándoles dificultades, guerra y muerte.

Prometeo fue castigado por los dioses por dar fuego a los humanos. Fue encadenado al monte Cáucaso para soportar constantes torturas, como lo describe Jacob Jordaens (1640).

Prometeo modela el primer hombre de arcilla...

... salva a su hijo de
de zeus inundación ...

... trucos Zeus con falso sacrificios...

... y le roba el fuego
el Dioses.

Prometeo es castigado por su desafío.

Picó de nuevo a Zeus, gran trueno en su espíritu, y se enfureció en su corazón al ver entre los hombres el rayo visto de lejos

de fuego.

teogonía





SU IMPULSO DOLOR INTRODUCIDA Y TRAVESÍA A

LA VIDA DE LOS HOMBRES

CAJA DE PANDORA

EN BREVE

TEMA

Orígenes del mal

FUENTE

Trabajos y Días, Hesíodo,
ca. 700 años de Cristo.

CONFIGURACIÓN

Al pie del Monte Olimpo,
Grecia.

FIGURAS CLAVES

Prometeo Titán hermano de Epimeteo; creador de la humanidad—y sus mayor benefactor.

Zeus Rey de los dioses del Monte Olimpo.

Hefesto Olímpico
Dios herrero y creador de la primera mujer.

Pandora La primera mujer; creado por orden de Zeus.

Epimeteo Titán hermano de Prometeo.

In El relato de Hesíodo sobre los orígenes míticos de la humanidad, *Trabajos y Días*, el hombre fue creado al principio solo, sin ninguna compañera que lo acompañara en su viaje por el mundo. La mujer haría su primera aparición no como ayudante y compañera del hombre, sino como su castigo.

un dios celoso

Cuando el titán Prometeo robó el fuego a los dioses, hizo mucho para empoderar a la humanidad, a un alto costo personal. En una existencia que en gran medida había estado libre de problemas, la humanidad, a quien le dio el regalo del fuego, continuó prosperando y

prosperar. Sin embargo, como castigo, Prometeo sería mantenido cautivo y torturado eternamente a manos de Zeus, que era una deidad celosa y rencorosa. Lejos de regocijarse por la mejora de la fortuna del hombre, el dios se sintió amenazado por la creciente confianza de la humanidad.

Zeus concluyó que para corregir el equilibrio entre el poder divino y el humano, se necesitaba una gran calamidad en el mundo. Esa calamidad fue la mujer. Por orden de Zeus, el herrero y dios del fuego Hefesto se puso a trabajar, moldeando arcilla blanda para convertirla en una compañera para el hombre.

Dorar el lirio

Los demás olímpicos añadieron luego sus propias contribuciones al maquillaje de la mujer: Afrodita le dio belleza y atractivo; Atenea le dio su habilidad para coser; Hera expresó su curiosidad; etcétera. Hermes, el mensajero de los dioses, le dio a la mujer el poder del habla para ayudarla a comunicarse, pero también le dio el peligroso don de la astucia. Esta nueva mujer era

encantadora en su belleza, seductora en su suavidad, inspiradora en su sonrisa y tranquilizadora en su dulzura. A la luz de estos rasgos,



El glorioso dios cojo moldeó arcilla con la forma de una joven doncella recatada y decorosa.

Trabajos y Días



Ver también: Los dioses olímpicos 24–31
Nanga Baiga 212–13

Prometeo ayuda a la humanidad 36–39 El hidromiel de la poesía 142–43

“

Prometeo había advertido
él nunca aceptará
un regalo de Zeus.

Trabajos y Días

”

le dieron el nombre de Pandora (que literalmente significa "todos los regalos"). Su nombre por sí solo habría causado preocupación a Prometeo. Previamente había advertido a su hermano Epimeteo que no aceptara ninguna ofrenda de Zeus, por si desataba "algún mal para los hombres mortales". Sin embargo, debido al castigo de Prometeo, Epimeteo había quedado a cargo en el mundo de los hombres. Mientras que el nombre de Prometeo significaba

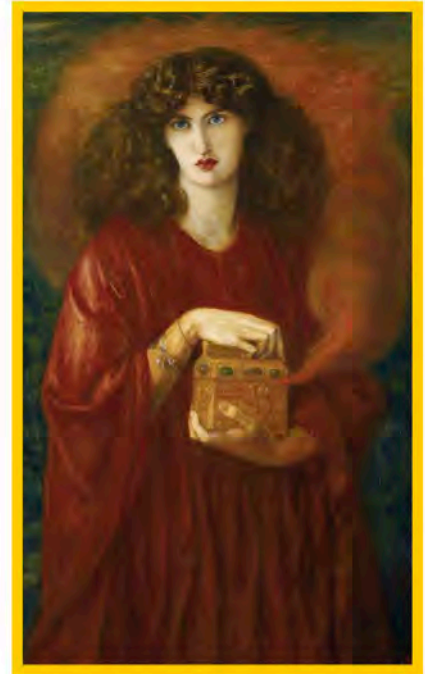
"Pensar en el futuro" o "previsión", Epimeteo quería decir "pensar

Pandora, como se muestra del artista prerrafaelita británico Dante Gabriel Rossetti (1828–1882). Ella sostiene la infame caja de la que brotaron todos los problemas del mundo.

Después." Era crédulo y no se detuvo a pensar cuando Hermes, el mensajero de Zeus, le presentó Pandora como regalo de buena voluntad de Zeus para la humanidad. Tampoco le dio una segunda mirada al regalo que ella misma traía consigo, un *pitoso* jarra de cerámica (generalmente reinventada como una caja ricamente ornamentada en los relatos modernos). La muchacha superdotada era a la vez donante y dadora.

Curiosidad fatal

No había nada intrínsecamente malo en Pandora. Aunque le habían advertido que no abriera el pitón, fue su inocente curiosidad, una característica dada por Hera, que llevó a su caída. Cuando no pudo resistirse a mirar dentro del frasco, abrió la tapa y todos los males y desgracias del mundo salieron volando: el hambre, la enfermedad, la pérdida, la soledad y



Muerte. Horrorizada, Pandora rápidamente volvió a cerrar la tapa, justo a tiempo para evitar que Hope escapara. Con esperanza, el mundo aún podría perseverar, a pesar de la adversidad que el celoso Zeus había infligido a la humanidad.

Hefesto



Al menos una fuente afirma que Hefesto era feo y rechoncho desde que nació, lo que explica por qué su disgustada madre, Hera, lo arrojó desde la cima del Monte Olimpo. Aterrizó más abajo de la montaña con estrépito y luego también quedó cojo.

lo poco atractivo

La apariencia de este primer artesano divino contrastaba marcadamente y altamente simbólicamente con la belleza de las muchas cosas que creó. A menudo contaba con la ayuda de asistentes, como Cedalion, que le ayudaba con sus creaciones. Hefesto es ampliamente conocido como el griego.

"Dios herrero" y presidió la manufactura en su sentido más amplio, perfeccionando su oficio en todo, desde el trabajo en metal y la fabricación de armas hasta joyería fina y prendas de vestir complejas.

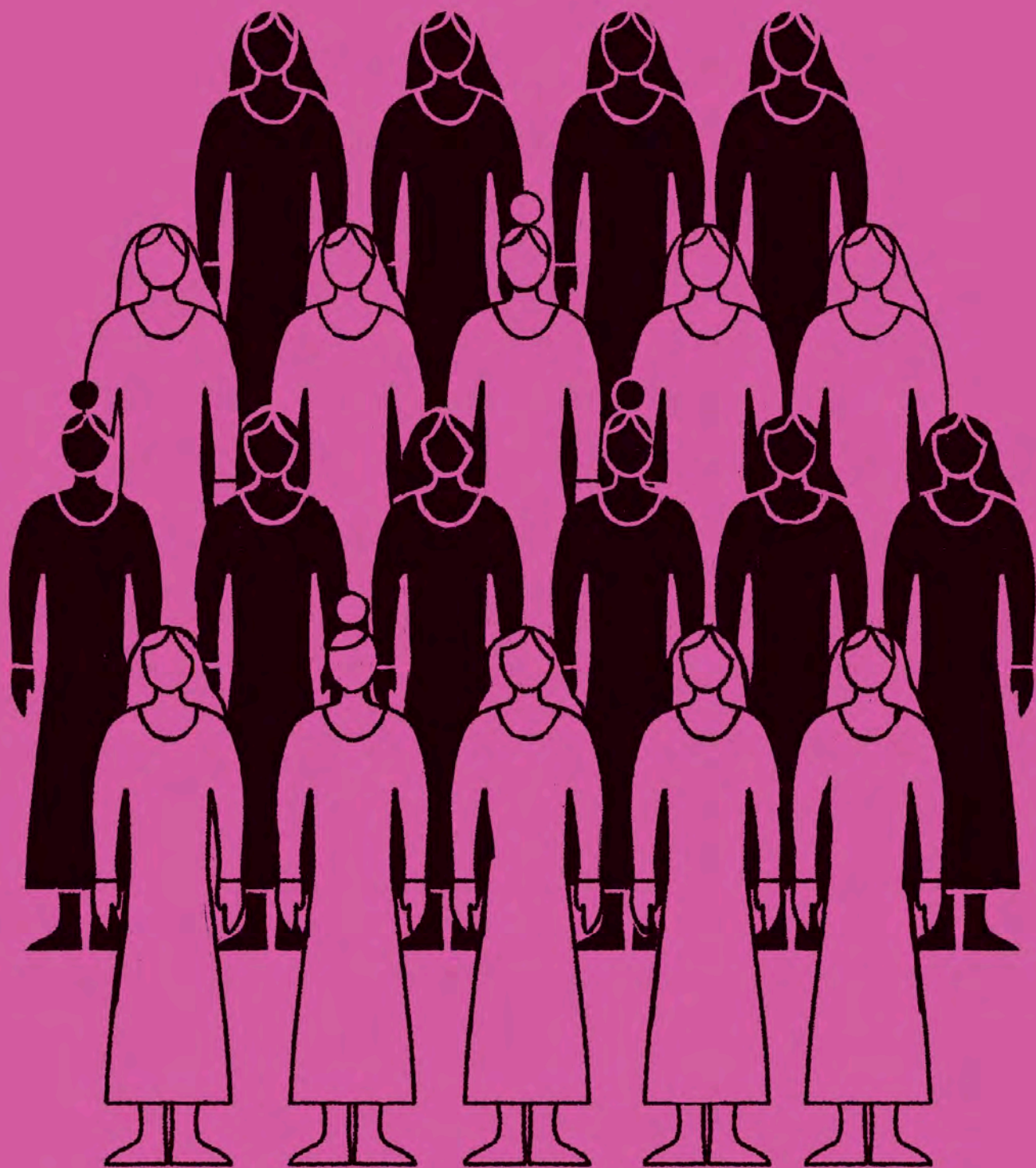
De todas sus muchas creaciones, Pandora es sin duda la más maravillosa y la más defectuosa. Según Hesíodo, fue Hefesto quien creó a la primera mujer, permitiendo así que cada generación de la humanidad se replicara repetidamente. En este sentido, el oficio de Hefesto dio origen al futuro de la humanidad.



ZEUS TENÍA MUCHOS
MUJER,
TANTO MORTALES COMO
INMORTAL

LOS MUCHOS ASUNTOS DE ZEUS





EN BREVE

TEMA

amantes de los dioses

FUENTES

Ilíada, Homero, siglo VIII antes de Cristo; *Teogonía*, *Obras y Días*, *El escudo de Heracles*, Hesíodo, ca. 700 antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca. 100 CE.

CONFIGURACIÓN

Grecia y el Egeo.

FIGURAS CLAVES

Zeus Padre de los dioses.

hera la esposa de Zeus; reina de los dioses.

Mnemósine Diosa de memoria.

europa Princesa fenicia.

Antíope Hija del dios del río Asopos.

leda Una princesa espartana.

Métis Hija de Océano.

Atenea Hija de Métis.

tas aventuras sexuales de Zeus, el rey de los dioses, constituyeron un importante rama de la mitología griega antigua. Sin las muchas infidelidades de Zeus, los mitos sugieren que el conocimiento y la expresión artística de cualquier tipo (poesía, música, teatro u obras de arte) no existirían.

Una de las primeras aventuras de Zeus fue con Mnemosyne, la diosa titán de la memoria. Después de acostarse con ella nueve noches consecutivas, nacieron nueve hijas. Conocidas colectivamente como las Musas, cada una de estas hijas se convirtió en responsable de inspirar a los mortales en un área particular del esfuerzo artístico: Calíope inspiró la poesía épica; Clío, historia; Euterpe, poesía lírica y canción; Erato, ama la poesía; y Polimnia, poesía sagrada. Melpomene se convirtió en responsable de inspirar el drama trágico; Thalía se hizo cargo de la comedia y la poesía pastoril; Danza inspirada en Terpsícore; y Urania, astronomía.

A lo largo del período clásico, músicos y poetas pedían ayuda a las musas mientras trabajaban. "Bienaventurado aquel a quien aman las Musas", dijo el poeta griego

Hesíodo después de invocar su ayuda en *teogonía*, su poema sobre la genealogía de los dioses. Con la inspiración de las Musas, decía Hesíodo, los músicos y poetas podían aliviar de sus preocupaciones una mente sufriente.

Hera y el cuco

El instinto de engaño de Zeus era una parte integral de su carácter e informaba todas sus hazañas eróticas. Había asumido la forma de un mortal (un apuesto pastor) para seducir a Mnemosyne, y muchas de sus otras aventuras amorosas implicaron tipos similares de cambios de forma.

Hera, la esposa de Zeus, también había sido conquistada de esta manera. La diosa notoriamente formidable había despreciado a Zeus cuando se acercó por primera vez a ella, obligándolo a tomar medidas engañosas para ganarse su afecto. Primero, convocó una tormenta, luego se paró frente a su ventana y tomó la forma de un cuco novato, su

Las nueve musas Vivía en el monte Helicón, en el centro de Grecia. En esta escena de Jacques Stella (ca. 1640) son visitados por Minerva (Atenea), diosa de la sabiduría y patrona de las artes.

“

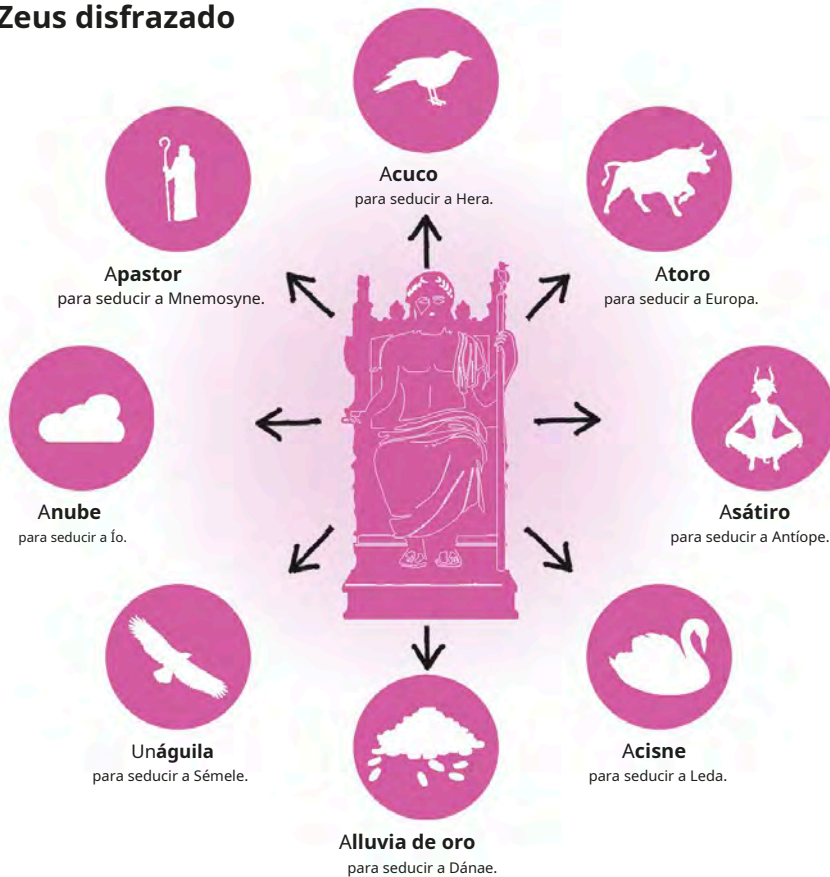
Las musas se alegran el gran espíritu de su padre Zeus en el Olimpo con sus canciones, contar cosas eso será.
teogonía

”



Ver también: El nacimiento de Zeus 20-23 - La guerra de los dioses y los titanes 32-33 El Dioses olímpicos 24-31

Zeus disfrazado



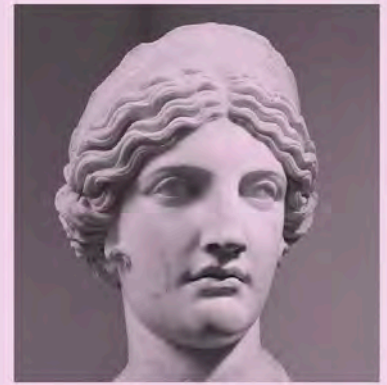
expresión impotente y sus plumas erizadas como si estuvieran heladas y golpeadas por el granizo arrastrado por el viento. Hera no podía soportar ver sufrir a esta pequeña criatura. Tomó el cuco en su mano y lo colocó dentro de su vestido, contra su pecho, para que se calentara. En este punto, Zeus asumió su forma casi humana normal y la sedujo.

La conquista de Hera no fue la única vez que Zeus tomó la forma de un pájaro. Zeus adoptó la forma de un cisne para seducir al Princesa espartana Leda. Al igual que Hera, se aprovechó de la compasión de su víctima. Aparentemente huyendo de un águila atacante,

Cayó en sus brazos, pero cuando ella lo acunó protectoramente, Zeus la violó. En el caso de la princesa tebana Sémele, su elección de especie (un ave rapaz) señaló claramente sus intenciones depredadoras. Tomando la forma de un águila, su emblema real, visitó a Sémele y la dejó embarazada. Dioniso, dios del vino y la fiesta, fue el resultado de su unión.

Inocencia arruinada

La conquista de Alcmena por parte de Zeus, una princesa mortal con la que engendró a Heracles, fue más siniestra. Alcmena era un modelo de belleza, encanto y sabiduría. Ella-



hera

Como hija de los titanes Cronos y Rea, y esposa y hermana del poderoso Zeus, podría parecer extraño que Hera fuera asociada comúnmente con el ganado. A menudo se la representaba con una vaca sagrada y en *el Ilíada* se describe como "con cara de vaca" o "con ojos de buey". Esas imágenes probablemente eran más halagadoras de lo que parecen. Para los antiguos griegos, la vaca era un emblema de maternidad y prosperidad; La riqueza a menudo se medía en la cantidad de ganado que se poseía.

Si bien Hera claramente no era un símbolo sexual (un papel más asociado con la diosa de la belleza, Afrodita), sí ejemplificaba la importancia de las mujeres en la vida cotidiana en Grecia. Fue celebrada como una diosa tanto del matrimonio como de la virginidad. En Kanathos, en el Peloponeso, era adorada como Hera. *Partenos* ("Virgen") y se decía que renovaba su virginidad bañándose en la primavera todos los años. El Heraion de Argos, posiblemente el primero de muchos templos dedicados a Hera, la honraba como consorte y reina de Zeus. Argos, Esparta y Micenas, según Homero, eran las ciudades que más amaba.

Estaba comprometida con Anfitrión, hijo de un general tebano. Zeus asumió su disfraz para acercarse a Alcmena mientras su prometido estaba vengando la muerte de sus hermanos.

El rey Acrisio de Argos estaba particularmente ansioso por mantener casta a su única hija, Dánae. Un oráculo le había advertido que ella estaba destinada a tener un hijo que algún día lo mataría. Para evitar este destino, la colocó en una celda para que nadie pudiera acercarse a ella. Sin embargo, Zeus tomó la forma de una lluvia de oro para atravesar el tragaluz de su prisión. El hijo del encuentro, Perseo, más tarde, sin saberlo, causaría la muerte de su padre.

Zeus como bestia

A pesar de su nombre, Europa era hija de Asia, una princesa de Fenicia, una región que cubría partes de Israel, Siria y el Líbano. Enamorado de sus encantos, Zeus tomó

en forma de un hermoso toro blanco y mezclado con el ganado de su padre. Mientras recogía flores, Europa notó el nuevo toro y quedó impresionada por su belleza y su aparente dulzura. Cuando se acercó para acariciarlo, el toro se tumbó y ella se subió a su lomo. De repente, el toro saltó y se alejó velozmente a través de los campos y sobre el mar mientras la aterrorizada niña se aferraba a ella para salvar su vida. El toro sólo se detuvo cuando llegó a la isla de Creta, donde finalmente Zeus se reveló y se acostó con su joven víctima. Zeus recompensó a Europa convirtiéndola en la primera reina de Creta. Con el tiempo, dio a luz a Minos, el primer rey de la isla. Los estudiosos creen que la historia de Europa puede haberse originado en Creta, donde el culto al toro también produjo la historia de Teseo y el Minotauro.

Por su asalto a Antíope, la hija de Asopos, un dios del río del Ática en Grecia central,

“
De repente, el toro, poseído de su deseo, saltó y se alejó al galope hacia el mar.
europa”

Zeus tomó la forma de un sátiro, mitad hombre, mitad cabra que vagaba por los bosques salvajes. Generalmente asociados con la idea de lascivia, los sátiros a menudo eran representados con erecciones en el arte antiguo; Zeus había disfrazado su identidad, no su lujuria.

Escondiéndose de Hera

En algunas historias, fue la presa de Zeus la que tuvo que adoptar una forma diferente. En el caso de Io, la hija del rey de Argos y sacerdotisa del templo de la esposa de Zeus, Hera, Zeus se transformó en una nube para acercarse y ocultarla de la vigilante Hera. Una vez que violó a Io, la convirtió en una hermosa novilla blanca, para esconderla de su esposa. Hera se dio cuenta del truco y preguntó si podía regalarle la novilla. Zeus no tuvo más opción que aceptar. Hera confió a Io al cuidado del gigante de cien ojos Argus para que lo vigilara.

Enloquecido por la frustración, Zeus envió a su hijo Hermes a matar al pastor que todo lo ve; El mensajero divino cegó a Argos con un

Una Europa temerosa cabalga sobre las olas, aferrándose a Zeus, quien tomó la forma de un toro para secuestrarla. Esta poderosa imagen fue pintada en 1910 por el artista ruso Valentín Serov.



manantiales de atenea de un corte en la cabeza de Zeus, en una escena que adorna un ánfora (ca.500 antes de Cristo) de Ática, Grecia. Detrás de Zeus, Prometeo sostiene el hacha que provocó la herida.

toque de *sukerykeion*, o personal. Mientras el gigante yacía muerto, Hermes recogió sus cien ojos y los colocó en la cola de un pavo real: el ave fue sagrada para Hera desde ese momento.

Si Zeus pensaba que ahora tenía despejado el camino para perseguir a Ío, estaba equivocado. Hera envió una mosca para atacarla. Zumbando y mordiéndola una y otra vez, el insecto hizo huir a Ío y la persiguió por toda la Tierra. Ío nunca encontraría descanso.

El nacimiento de Atenea

Metis, prima de Zeus (y, en algunos relatos, su primera esposa), llevó a cabo su propia transformación en un intento por librarse de la persecución de Zeus. Metis asumió una serie de formas diferentes para evitarlo, pero Zeus finalmente logró atraparla y dejarla embarazada. Sin embargo, Zeus estaba preocupado: Metis era famosa por su agudo intelecto y astucia, y un oráculo le había dicho que Metis estaba destinada a tener un hijo que igualara su fuerza y astucia. Zeus, un usurpador que había derrocado a su



propio padre—estaba en guardia contra este niño. Justo antes de que Metis diera a luz, Zeus la retó a un combate de cambio de forma. Ella fue lo suficientemente vanidosa como para estar de acuerdo. Cuando Zeus le dijo que no creía que ella pudiera transformarse en una pequeña mosca, ella rápidamente lo hizo y fue tragada por un Zeus triunfante.

Fue un truco inteligente, pero no tuvo éxito. Cuando Zeus desarrolló un dolor de cabeza insoportable, el dios titán Prometeo le lanzó un hacha a la cabeza y la abrió de par en par. De la herida surgió Atenea, la diosa de la guerra y la sabiduría, con una armadura completa. Se convirtió en una de las deidades más importantes del Olimpo y en la diosa patrona de la poderosa ciudad-estado de Atenas.

Ambos transformados

En algunas historias, tanto el depredador como la presa sufrieron cambios. Zeus volvió a disfrazarse de águila para perseguir a Asteria, la diosa titán de las estrellas fugaces. Ella

Se transformó en otro pájaro, la tímida codorniz, en un intento desesperado por escapar y finalmente se sumergió en el mar. Allí volvió a cambiar de forma y se conservó para siempre como una isla, más tarde identificada como Delos o Sicilia. Fue en esta isla donde Leto, la hermana menor de Asteria, encontraría refugio algunos años más tarde, después de que ella también llamara la atención lasciva de Zeus. Aquí dio a luz a gemelos: Apolo, el dios del sol y de la poesía, la profecía y la curación; y la divina cazadora Artemisa, diosa de la luna.

La mitología relata decenas de hazañas de Zeus, destacando un apetito sexual que aparentemente generó poca censura en la antigua Grecia. A pesar de sus innumerables actos de violación, engaño e infidelidad, el rey de los dioses no era visto como un villano. en su diálogo *Eutifrón*, el antiguo filósofo griego Platón declaró: “¿No consideran los hombres a Zeus como el mejor y más justo de los dioses?”.

“

Asteria en forma de codorniz voló sobre el mar, con Zeus persiguiéndolo.

Biblioteca

”



PODEROSO HADES QUIEN MORA EN CASAS DEBAJO DE LA TIERRA

HADES Y EL INFRAMUNDO

EN BREVE

TEMA
El inframundo

FUENTES

Ilíada y Odisea, Homero, siglo VIII antes de Cristo; *teogonía*, Hesíodo ca. 700 antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

El inframundo.

FIGURAS CLAVES

infierno Hermano de Zeus; dios del inframundo.

Caronte Barquero del río Styx.

Cerberot tres cabezas guardián del inframundo; hijo del serpentino Tifón y Equidna.

Tántalo Un rey frigio cautivo por Hades.

Sísifo Rey de Corinto, quien engañó a Hades para que lo dejara en libertad.

Hécate Diosa de la brujería y la nigromancia.

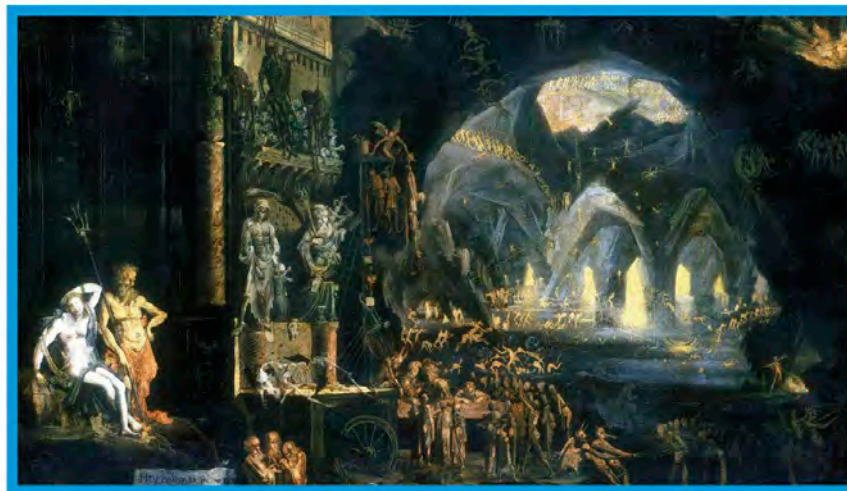
W Mientras Zeus gobernaba los cielos y Poseidón los mares, su hermano Hades protegía a sus almas súbditas en el inframundo, el reino que llevaba su nombre, donde los humanos mortales iban cuando morían.

Cinco ríos oscuros marcaban los límites del reino de Hades. Aqueronte era el río de la tristeza, Cocito el del luto. El Leteo era el río del olvido y el Flegetonte un río de fuego intransitable. El río Styx marcaba la frontera principal entre la Tierra y el Inframundo. Los muertos hacían cola a un lado del río y pagaban el

El barquero Caronte les entrega una moneda para permitirles el paso al Hades. Debido a esta creencia, los antiguos griegos a veces eran enterrados con una moneda en la boca, conocida como "óbol de Caronte".

Al otro lado del río se extendía un reino oscuro y lúgubre. Allí, los recién llegados tuvieron que atravesar una gran puerta, custodiada por el monstruo de tres cabezas y cola de serpiente,

Hades y su novia secuestrada, Perséfone, vela por las almas torturadas de los muertos en la representación del inframundo del siglo XVII de François de Nomé.



Ver también: La guerra de los dioses y los titanes 26-27 · el secuestro de Perséfone 50-51 · La búsqueda de Odiseo 64-69 La sibila de Cumas 108-09

Cerbero. Aunque se describe libremente como un perro, esta criatura nació de la unión entre el hombre serpiente gigante, Typhon, y la doncella serpiente devoradora de hombres, Echidna. Cerberus volvió esta misma ferocidad contra aquellos que intentaron escapar.

Caronte y Cerbero no fueron los únicos residentes no humanos del Hades. Allí vivía Nyx, la diosa de la noche, al igual que Eurynomos, un demonio carnívoro, y la diosa Hécate. Las Furias servían a Hades como sus torturadores, mientras que el Tártaro era a la vez una deidad y el pozo donde los titanes eran castigados.

Castigos infernales

Algunas almas enfrentaron horribles tormentos en el Hades. Los crímenes de Tántalo, un gobernante frigio, fueron dobles: para probar a los dioses, había cocinado y servido a su hijo en un banquete que les ofrecía; y, como invitado a la mesa de Zeus, había intentado robar el néctar y la ambrosía, que lo harían inmortal, para llevárselos a la Tierra. Por esto fue encarcelado en el Hades, atormentado por la sed y el hambre, rodeado de un estanque de agua y con frutos.

“

Alrededor del foso se agolpaba la multitud por todos lados, con gritos extraños, y me volví pálido de miedo.

Odisea

”

Una vez que la Muerte se ha apoderado de un hombre, éste nunca

**lo deja ir.
teogonía**

ramas cargadas que colgaban a centímetros de su cara. Cuando se inclinó para probar el agua o la fruta, se retiraron de su alcance, llevándolo a un frenesí.

Sísifo, rey de Corinto, había engañado a Hades haciéndole creer que lo habían llevado al Underworld prematuramente y logró regresar a la Tierra. Como castigo, fue sentenciado a empujar una enorme roca colina arriba. Cada vez que llegaba a la cima, la piedra rodaba hasta el fondo y tenía que empezar de nuevo, una y otra vez, durante el resto de los tiempos.

El más allá griego

Hades no era el único reino de los muertos. Según los escritores antiguos, los héroes caídos y los más virtuosos eran enviados a los Campos Elíseos, islas paradisíacas donde podían vivir en la dicha. Sin embargo, ni el Hades ni el Elíseo eran representativos de la visión griega antigua del más allá. Las historias sobre Elíseo, o el castigo de Sísifo, eran cuentos aislados. No tiene sentido que los antiguos griegos, en su conjunto, creyeran en un juicio sistemático de los muertos.



Hécate

A pesar de la victoria de Zeus sobre Cronos y sus Titanes, y de su autoridad indiscutible sobre el universo, la victoria de Hesíodo *teogoníacos* dice que la diosa Hécate, asociada con la oscuridad, era honrada “sobre todas las demás”. La oscuridad y la muerte eran vistas como elementos poderosos e inmutables.

Hécate era representada convencionalmente con tres cabezas, que representaban la luna llena, la luna creciente y el cielo vacío y negro. A menudo se la identificaba con las encrucijadas, especialmente aquellas en las que se encontraban tres caminos diferentes. Asociada con espacios liminales y transiciones, a menudo era adorada por quienes deseaban a sus seres queridos un cruce seguro al reino de los muertos. Hécate fue invitada a quedarse en el inframundo como compañera de la esposa de Hades, Perséfone, pero se le permitió ir y venir cuando quisiera. En el mito, Perséfone es vista a menudo como la doncella y

Deméter la madre; Hécate es la bruja que completa el trío.



SE RESBALÓ UN GRANADA, DULCE COMO LA MIEL, EN SU MANO

LA ABDUCCIÓN DE PERSÉFONO

EN BREVE

TEMA

La vida, la muerte y las estaciones.

FUENTES

teogonía, Hesíodo, ca.700 antes de Cristo; *Himno a Deméter*, Homero, ca.600 antes de Cristo; *Descripción de Grecia*, Pausanias, ca.150CE.

CONFIGURACIÓN

Sicilia; El inframundo.

FIGURAS CLAVES

Deméter Diosa de la cosecha, hermana de Zeus y Hades.

perséfone Deméter hija, que se convirtió en la reina del inframundo.

infierno Dios del inframundo y hermano de Deméter.



ohne de la Grecia clásica *Himnos a Deméter* se refiere a Deméter como la “diosa sagrada con el cabello glorioso”; sus espesas y brillantes trenzas doradas eran emblemáticas de la abundancia de la cosecha. Deméter era la diosa de la cosecha, encargada de garantizar que los campos fueran ricos y fértiles. Antes de que ocurriera la tragedia, no había invierno, frío ni decadencia.

La desesperación de Deméter

Un día, Perséfone, la amada hija de Deméter, estaba con algunas ninfas en uno de los valles más bonitos de Sicilia, recogiendo flores. Perséfone se maravilló ante las “rosas, azafranes, preciosas violetas... lirios,

Hades secuestra a Perséfone en un campo de narcisos en la obra del artista británico Walter Crane *El destino de Perséfone* (1877). Los caballos se encabritan entre un mundo iluminado por el sol y una oscuridad siniestra.

jacintos y narcisos”, regocijándose con los hermosos colores y las embriagadoras fragancias de la escena.

Cuando Perséfone sacó un narciso del suelo, la tierra se partió y se abrió debajo de ella. Un enorme carro, tirado por caballos negros como marta, salió disparado. Mientras sus compañeros huían, Perséfone se quedó paralizada. Una figura alta y sombría se inclinó desde el carro y la levantó. El tío de Perséfone, Hades, había venido del inframundo para tomarla como esposa.

Ver también: Los dioses olímpicos 24–31 · Hades y el inframundo 48–49
Cupido y Psique 112–13

“

Hades arrastrado
Perséfone en su
carro a toda velocidad
y ella gritó

en voz alta.

Himno a Deméter

”

Perséfone luchó y lloró, clamando por su padre, Zeus. Pero sus súplicas quedaron sin respuesta. Algunas versiones del mito sugieren que el propio Zeus participó en el secuestro al conspirar con su hermano. Hades se llevó a Perséfone al sombrío inframundo. Él prometió que ella sería la reina de su reino subterráneo, venerada y amada por todos, pero ella estaba inconsolable.

La desesperación de Deméter

La madre de Perséfone, Deméter, estaba igualmente angustiada. Peinando frenéticamente los bosques, campos y colinas en busca de su hija, gritó el nombre de Perséfone una y otra vez, pero no recibió respuesta. En su dolor, Deméter arruinó el campo, provocando que las cosechas murieran y todas las hojas se volvieran marrones. Parecía como si toda la tierra hubiera muerto. Finalmente, el dios del sol, Helios, le dijo a Deméter que su hermano Hades le había arrebatado a su hija y se la había llevado a su sombrío reino. Ante esta noticia, Deméter se llenó de ira y provocó aún más destrucción en

la tierra. El secuestro de Perséfone por parte de Hades había trastornado toda la creación. Finalmente, Zeus se vio obligado a intervenir en la disputa entre sus hermanos. Decidió que, siempre y cuando Perséfone no hubiera comido ni bebido desde que llegó al Inframundo, Hades debía aceptar liberarla.

Una solución estacional

Desafortunadamente, Perséfone había comido algo en el Inframundo. Hades le había dado una granada, el fruto de los muertos, y ella había consumido varias de sus dulces semillas. Esto resultó en un nuevo juicio por parte de Zeus, quien decidió que Perséfone podría regresar al mundo superior, pero tendría que regresar al inframundo y residir con Hades durante tres meses de cada año.

La sentencia de Perséfone explicó por qué, con la llegada del invierno, el mundo parece desvanecerse y morir, mientras Deméter llora la ausencia de su hija. Luego, cuando se acerca la primavera y Perséfone regresa a la superficie de la tierra, sus campos y bosques vuelven a florecer.

“

Sin embargo, sigilosamente,
Hades deslizó una granada,
dulce como la miel, en
la mano de Perséfone.

Himno a Deméter

”

misterios eleusianos

Los sacerdotes del santuario de Eleusis, un asentamiento cerca de Atenas en la región de Ática, desarrollaron un elaborado conjunto de ceremonias basadas en la historia del rapto de Perséfone. Los “Misterios de Eleusis” se encuentran entre los ritos religiosos secretos más antiguos y conocidos de los antiguos griegos.

En el período clásico griego (siglos V–IV antes de Cristo), los Misterios de Eleusis ya eran antiguos. El culto se extendió a Atenas poco después de la anexión de Eleusis en el año 600 antes de Cristo. Al igual que con rituales similares en otras sociedades primitivas, el culto eleusino se esforzó por

afirmar una sensación de control sobre el ciclo de crecimiento y las estaciones.

El punto culminante del calendario eleusino llegó hacia el final del invierno, con ceremonias diseñadas para asegurar el regreso del sol y la renovación de la tierra. Las ceremonias involucraban ritos de purificación personal, sacrificios de animales, libaciones (el vertido ritual de vino sobre la tierra), ayunos y banquetes.



Los sacerdotes de Eleusis honra a Deméter, Kybele y Perséfone en este altar de Chalandri, Ática, ca. 360 c.e. El hombre es Iakhos, líder de los Misterios de Eleusis.



LAS DAMAS DELIRANTES TRANSMITIDO FUERA DE SUS HOGARES

EL CULTO A DIONISO

EN BREVE

TEMA

Pasión versus moderación

FUENTES

Himnos homéricos a Dioniso, Homero, ca.600antes de Cristo; *Sobre la naturaleza*, Heráclito, ca.500antes de Cristo; *Las bacantes*, Eurípides, 405antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

El campo alrededor

Tebas, Grecia central, durante el reinado del rey Penteo.

FIGURAS CLAVES

DionisoDios de la fertilidad, el vino y la locura.

ZeusRey de los dioses.

SémeleLa madre mortal de Dioniso.

herala esposa de Zeus; Diosa de las mujeres y del matrimonio.

MénadesSeguidoras de Dioniso, delirantes y borrachas.

PenteoRey de Tebas.

Dioniso, el dios del vino y el éxtasis, nació tras la relación de Zeus con una mortal llamada Sémele. Su insistencia en ver a Zeus revelado en toda su gloria divina resultó en su muerte, porque a un simple mortal no se le permitía ver a un dios sin disfraz. Zeus rescató al feto y lo cosió en su muslo. Después de esto, Dioniso nació de nuevo, como un niño-deidad y como un emblema de fertilidad. La esposa de Zeus, Hera, maldijo entonces a Dioniso,

enviando titanes para desmembrarlo y matarlo. Zeus, sin embargo, devolvió la vida a su hijo.

las ménades

Dioniso presidía la fertilidad tanto de los viñedos como de los úteros de las mujeres. Sus seguidores, predominantemente mujeres, eran conocidos como Ménades, que significa "delirantes". Estas mujeres compartían el amor de su dios por el vino y su comportamiento estridente, y él las animó a disfrutar de ambos. Bandas merodeadoras de Ménades aterrorizaron tanto el campo tebano que Penteo, el rey de Tebas, prohibió el culto a Dioniso. El decreto del rey fue rechazado airadamente por muchas mujeres, incluida la propia madre del rey, que salieron al campo para alabar al dios del vino en un último y culminante rito.

Dioniso convenció a Penteo de subir a un árbol para disfrutar de la vista de la orgía final. Vestido con ropas de mujer, el rey fue a mirar, pero fue visto por las extasiadas Ménades. Confundiéndolo con un animal salvaje, lo despedazaron miembro por miembro.



Mujeres, aquí está: el hombre que se burla de ti y de mí y de nuestros rituales rebeldes.

Las bacantes





DANDO LA VUELTA, ÉL VISTA A SU ESPOSA Y TUVO QUE REGRESAR ABAJO

ORFEO Y EURÍDICE

EN BREVE

TEMA

La finalidad de la muerte

FUENTES

Argonáutica, Apolonio de Rodas, ca.250antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE.

CONFIGURACIÓN

Grecia y el inframundo.

FIGURAS CLAVES

OrfeoUn renombrado músico; hijo de Calíope y Eagrus.

EurídiceLa novia de Orfeo; asesinada el día de su boda.

infiernoEl rey del inframundo.

perséfoneEl joven esposa de Hades y reina del inframundo.

apesta a la mitología genial

GRAMO

El bardo Orfeo nació de la unión entre Calíope, la musa de la poesía, y Oeagrus, un dios del río tracio. Los versos más sentidos de Orfeo fueron dedicados a Eurídice, quien se convirtió en su esposa, sólo para morir por la mordedura de una serpiente el día de su boda.

lamentación lírica

Vagando por el bosque, Orfeo lloró a Eurídice con un canto apasionado que superó todo lo que jamás había compuesto. La música era tan conmovedora que las ninfas y los dioses lloraron al escucharla. Finalmente, Orfeo decidió viajar al inframundo para rogar a Hades y a su reina que tuvieran piedad de él y le devolvieran la vida a Eurídice.

En el inframundo, Orfeo tocó para Hades y Perséfone. La reina quedó tan conmovida por la música que le rogó a su marido que rompiera las reglas del inframundo y liberara a Eurídice. Hades estuvo de acuerdo, con la condición de que Orfeo no viera a Eurídice mientras ella permaneciera en el inframundo.

Orfeo guió a su novia a través de las cavernas de oscuridad y desesperación, ascendiendo lentamente hacia la superficie de la tierra. Eurídice lo siguió de lejos para que no la viera.

Por fin, Orfeo vislumbró la luz del día más adelante. Felizmente, miró a su esposa, solo para darse cuenta, al verla, que ella estaba perdida para él, arrastrada hacia abajo, desesperada, a los reinos de la muerte.



Orfeo toca su liraen un siglo IIIce Mosaico romano de Antakya, Turquía. El bardo está rodeado de animales salvajes que quedan extasiados por su sublime música.

Ver también:Hades y el inframundo 48–49 · El rapto de Perséfone 50–51 · El descenso de Inanna 182–87 Osiris y el inframundo 276–83



EN BREVE

TEMA

**Imprevisibilidad
y cambio**

FUENTES

Odisea, Homero, siglo VIII
antes de Cristo; *teogonía*, Hesíodo, ca.700
antes de Cristo; *Himnos homéricos*,
Anónimo, ca.600antes de Cristo; *Himno
órficos*, anónimo, ca.250antes de Cristo
-150CE.

CONFIGURACIÓN

Monte Olimpo, Grecia.

FIGURAS CLAVES

HermesEl dios mensajero;
hijo de Zeus y Maia.

ZeusRey de los dioses.

mayaHija de Atlas y
Pleione; madre de Hermes.

AtlasUn titán; padre de Maia.

pleiónUna ninfa del mar; madre
de Maia.

ApoloEl dios del sol. **Orión**

Un cazador de gigantes.

UN PORTADOR DE SUEÑOS

EL PRIMER DÍA DE HERMES

hErmes, generalmente descrito como el “mensajero de los dioses”, era eso y mucho más. Es famoso que fuera capaz de volar de un lugar a otro en un instante, transportado por el aire sobre sandalias aladas que se convertirían en un emblema del propio dios. Su habilidad para volar fue clave para su rol de mensajero. Sin embargo, simbólicamente, el rápido viaje del dios

sugirió su rapidez de pensamiento y su ignorancia de las restricciones normales de tiempo y espacio.

Saltando a la vida

Hermes era hijo de Zeus y Maia, hija del titán Atlas y de la ninfa marina Pleione. Conocido por los romanos como Mercurio, mostró su carácter voluble desde el principio de su vida, cuando (según el *Himno homérico* (como dice Hermes) “saltó directamente del vientre de su madre” y aterrizó en su cuna. El joven dios no permaneció allí mucho tiempo, sino que saltó fuera de la cueva que

El dios Hermes, con un latigazo pintado en la mano derecha, conduce un carro que transporta a las ninfas Basile y Echelos en este relieve votivo de mármol que data del 410antes de Cristo.



Ver también: La guerra de los dioses y los titanes 32-33 · Los muchos asuntos de Zeus 42-47 · La búsqueda de Odiseo 66-71 · Aracne y Minerva 115 Las aventuras de Thor y Loki en Jötunheim 146-47 · Ananse la araña 286-87



las siete hijas de Atlas y Pleione, representados aquí por Elihu Vedder (1885), vuelan a los cielos y se convierten en las Pléyades.

Maia y las Pléyades

La madre de Hermes fue una de las muchas conquistas amorosas de Zeus. Según Hesíodo *teogonía*, Maia, hija del titán Atlas y Pleione, la ninfa del mar, había subido al “lecho sagrado” de Zeus, durmió con él y le dio un hijo: el dios mensajero. Maia, a su vez, sería recompensada con su propia transformación alada.

Después de la guerra de los dioses con los titanes, mientras Atlas se veía obligado a llevar el firmamento y los cielos sobre sus hombros, su esposa, Pleione, era perseguida románticamente por

Orión, el gran cazador. Durante siete años Orión acosó no sólo a la ninfa del mar sino también a sus siete hijas. Por fin, Zeus respondió a sus oraciones e intervino, primero convirtiendo a Orión en el grupo de estrellas ahora asociado con su nombre: el cinturón de Orión. Entonces él transformó a Pleione y sus hijas, incluida Maia, en palomas. Volaron hacia el cielo nocturno para convertirse en las Pléyades, un cúmulo de estrellas cuya aparición se asocia tradicionalmente con la aparición del tiempo lluvioso.

había sido el refugio de su madre, a pesar de tener sólo una hora de vida, para encontrar y robar el ganado del dios sol, Apolo. Hermes apenas había salido de la cueva cuando lo distrajo la vista de una tortuga. Sacando al animal, convirtió el caparazón hueco “en un cantante”. Cubrió la abertura con piel de vaca, dejando un agujero para la sonda; luego tendió cuerdas a través de él y construyó un pequeño puente de madera para hacer la primera lira del mundo. Tocando las cuerdas, irrumpió en

canción, que cuenta historias épicas del mundo y su creación: titanes, olímpicos, ninfas, hombres y mujeres, y otros seres.

Dios multifacético

Aún no había cumplido un día, Hermes ya era el primer músico, poeta e historiador del mundo. Su El genio multifacético también era caprichoso. El *Himno homérico* afirma que, incluso mientras cantaba, estaba “atendiendo interiormente a otros importa”: cuando el sol de Apolo se puso, Hermes se arrastró hasta las tierras del dios y tomó su ganado. Haciendo retroceder a las bestias, de modo que su rastro pareciera llevar en la dirección opuesta, las condujo de regreso a su casa.

La rápida astucia mostrada por Hermes tenía mucho en común con los espíritus “tramposos” de otras mitologías, como Ananse de África occidental o el Loki de la leyenda nórdica. A pesar de su amor por las bromas, Hermes también poseía capacidad para actos más serios. Por ejemplo, inventó el sacrificio ritual cuando mató a dos de las vacas de Apolo, desolladas,

Y Maia dio a luz a Zeus el glorioso Hermes, el heraldo de los dioses inmortales.

teogonía

y los asó y, aunque tenía hambre, dejó la aromática carne en una plataforma para expiar su robo.

El *caduceo*, la vara que Hermes llevaba en su mano izquierda, podía conferir sueño y curación con un solo toque. Las dos serpientes enrolladas simétricamente que rodeaban el caduceo sugerían su capacidad para equilibrar y reconciliar lados opuestos, ya sea cambiándolos de una forma a otra o mediante la negociación y el comercio; también se creía que Hermes era el dios del comercio.

[Hermes] se puso de pie el dorado inmortal sandalias que llevaban él más rápido que la brisa.

Odisea



ATENEA PRESENTA EL OLIVO, POSEIDÓN LA OLA

LA FUNDACIÓN DE ATENAS

EN BREVE

TEMA

Orígenes del estado

FUENTES

Himnos homéricos, Anónimo, ca.600 antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE; *Descripción de Grecia*, Pausanias, ca.150CE.

CONFIGURACIÓN

Atenas, Grecia.

FIGURAS CLAVES

AteneaDiosa de la sabiduría y deidad patrona de Atenas.

HefestoEl dios de los herreros y artesanos; padre de Erictonio.

ErictonioFundador de la ciudad de Atenas.

PoseidónDios de los mares y aspirante a patrón de Atenas.

CecropsPrimer rey de Atenas.



tél *Himno homérico* Atenas comienza con las palabras: “De Atenea, guardián de la ciudad, yo canto”. Ninguna otra deidad griega estaba tan estrechamente identificada con un lugar en particular, ni ningún otro lugar ocupa un lugar tan importante en nuestras percepciones modernas de la cultura griega. Cuando pensamos en la antigua Grecia (su literatura, su arte, su democracia), pensamos en gran medida en la antigua Atenas.

Las asociaciones mitológicas de Atenas con la diosa de la sabiduría se reflejan en su reputación como paraíso cultural e intelectual lleno de filósofos, artistas y dramaturgos. Este deslumbrante legado surgió de las sólidas bases

El Partenón (“Templo de la Diosa Virgen”) fue construido en lo alto de la Acrópolis de Atenas a mediados del siglo V. antes de Cristo. Reemplazó a un templo anterior dedicado a Atenea.

del comercio y la industria, ya que la prosperidad, la confianza y la experiencia técnica de su gente se unieron para hacer que la ciudad creciera y prosperara.

Trabajo y placer

Un mito fundacional hace explícita esta conexión entre belleza y tecnología, vinculando los inicios de Atenas con el dios artesano Hefesto. Aunque era cojo y feo,

Ver también: Los dioses olímpicos 24- · Los muchos asuntos de Zeus 42-47 Cupido y Psique 112-13 · 31 Aracne y la araña 115

Hefesto estaba casado con la encantadora Afrodita. Esta unión sugería simbólicamente el matrimonio entre utilidad y belleza, entre trabajo y placer, que prevalecía en la cultura griega. Sin embargo, al igual que otros matrimonios olímpicos, su unión también contó con frecuentes infidelidades.

nace un hijo

En un momento, Afrodita abandonó a su marido por completo por el dios de la guerra, Ares. Después de que ella se fue, Hefesto se enamoró apasionadamente de Atenea, luego la persiguió e intentó violarla.

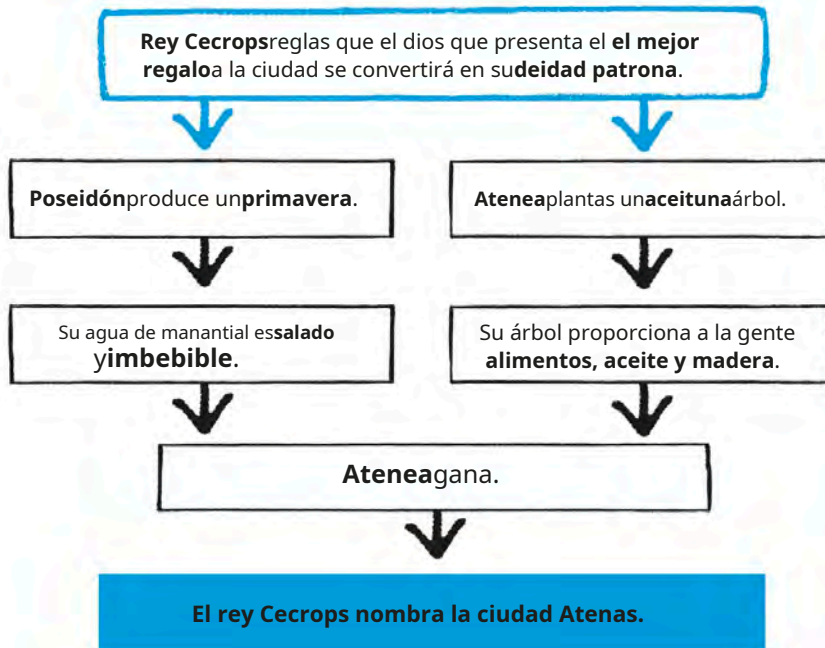
Atenea opuso furiosa resistencia y empujó a Hefesto justo cuando eyaculaba. Su semen golpeó el muslo de Atenea y ella lo sacudió con desdén. Aterrizó en suelo griego y allí produjo una nueva vida; en algunos relatos, esta descendencia

Fue Erictonio ("nacido de la misma tierra"), quien luego fundaría la ciudad de Atenas.

Por tierra y mar

Atenea jugó un papel central en otro de los mitos fundacionales de la ciudad. Cuando Erictonio estaba estableciendo su comunidad en la costa del Ática, pidió a los dioses que se presentara un patrón divino. Como Atenea y Poseidón deseaban ansiosamente el papel, se organizó un concurso para ver qué podía ofrecer cada deidad a la futura ciudad y a su gente. Su vencedor se decidiría (como corresponde, tratándose del lugar de nacimiento de la democracia) mediante votación.

En la contienda, Poseidón sacudió la tierra, golpeándola con su tridente y haciendo que una gran ola surgiera rodando. Era un manantial abundante, pero sus aguas eran saladas. En respuesta, Atenea tocó el suelo, lo que produjo

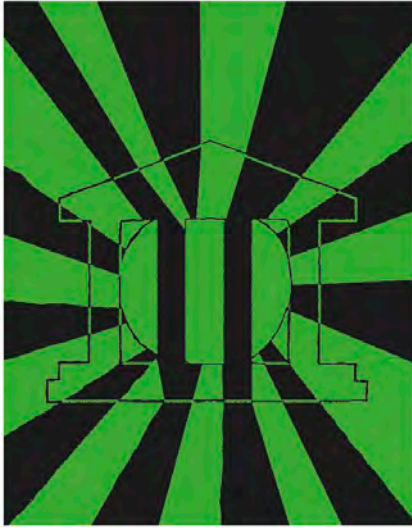


“
Los atenienses
son mucho más
dedicado a la religión
que otros hombres.
Descripción de Grecia

un olivo, cargado de frutos abundantes y valiosos. La diosa de la sabiduría fue confirmada por Cécrops, rey de la ciudad, como la patrona elegida por el pueblo. Sin embargo, El regalo de Poseidón aseguró que el estatus de puerto marítimo de Atenas llegara a ser tan importante para su prosperidad como sus fértiles campos y arboledas. “Mirad con buenos ojos a los que se abren paso en barcos”, dice el *Himno homérico* a Poseidón. El dios del mar permaneció en las oraciones de la ciudad.



La contienda entre Atenea y Poseidón está representada en un ánfora creada por el pintor Amasis, ca. 540 antes de Cristo. La firma entre los dos dioses dice *Amasis me poiesen* ("Amasis me hizo").



EN BREVE

TEMA

Inspiración, poesía, y sabiduría

FUENTES

himno homérico, autor anónimo, ca. 600 antes de Cristo;
Descripción de Grecia, Pausanias, ca. 150 CE.

CONFIGURACIÓN

Delfos, en las laderas del monte Parnaso, en el centro de Grecia.

FIGURAS CLAVES

Apolo Dios del sol y de las artes, que también estaba asociado con la sabiduría.

La pitia Suma sacerdotisa de Apolo en Delfos.

hera La esposa de Zeus.

Zeus Rey de los dioses olímpicos; padre de Apolo.

leto Madre de Apolo y Artemisa.

Artemisa Hermana de Apolo.

Asclepio Hijo de Apolo.

DARÉ CONSEJO INFALIBLE

A TODOS LOS QUE LO BUSCAN
APOLO Y EL ORÁCULO DE DELFOS

t El templo de Apolo en Delfos, en las laderas del monte Parnaso, en Grecia central, fue el lugar del oráculo más importante del mundo antiguo. Se creía que el dios Apolo canalizaba las profecías a través de la Pitia, la suma sacerdotisa del templo.

Levantando un templo

La asociación de Apolo con Delfos comenzó cuando sólo tenía cuatro días de nacido. Tomando la forma de un delfín, abandonó su lugar de nacimiento en la isla.

de Delos en las Cícladas, un grupo de islas en el Mar Egeo, para buscar y matar al temido Pitón, un enorme y feroz dragón que vivía en las entrañas de la tierra, debajo de lo que se consideraba su *omblico*, u "omblico", cerca de la ciudad de Delfos. Una enfurecida Hera, la esposa de Zeus, había enviado al monstruo.

La pitia se sienta sobre un trípode sagrado mientras recibe un mensaje de Apolo en la película de Camillo Miola *El oráculo* (1880). Las figuras en primer plano sacuden hojas de laurel como parte del ritual.



Ver también: La guerra de los dioses y los titanes 32-33 Monte Olimpo 34-35 Los muchos asuntos de Zeus 42-47 Apolo y Dafne 60-61 La sibila de Cumas 110-11



para cazar a la madre de Apolo, la diosa Leto, que había quedado embarazada de Zeus.

Aunque Leto escapó y dio a luz a Apolo y a su hermana gemela, Artemisa, en Delos, Apolo deseaba vengar el intento de destruir a su madre. Apolo mató a Pitón con un arco y flechas que le hizo el dios herrero, Hefesto. Enterró a la criatura debajo de la piedra omphalos, que marcaba el centro geográfico de la tierra, y estableció su templo para simbolizar el triunfo resonante del cielo sobre la tierra.

Alegría y sabiduría

En el siglo IV antes de Cristo, Apolo había suplantado al titán Helios como dios del sol en el panteón griego. El *Himno homérico a Apolo* aclama el "esplendor de su resplandor". También dice que el dios nació para ser "la alegría de los hombres" y "declararía a los hombres la voluntad infalible de Zeus", referencias a su papel como dios de la poesía y la música, y

a su asociación con la sabiduría. La invención de la medicina también se atribuyó a Apolo, aunque delegó la mayor parte de su función médica en Asclepio, uno de sus hijos. También fue protector de los pastores, identificados con el idilio pastoral celebrado en la poesía griega. Pan, dios de la fertilidad y de los pastores, que tocaba la flauta, desafió a Apolo a un duelo musical. Apolo, que tocaba una lira dorada (uno de los muchos atributos del dios, con el que

“

El niño saltó hacia
la luz y todos
las diosas
lanzaron un grito. *Himno
homérico a Apolo*

”

Templo de Apolo en Delfos data del siglo IV antes de Cristo. Según Pausanias, los templos anteriores en el sitio estaban hechos de hojas de laurel, cera de abejas o bronce.

se le muestra a menudo) cautivó a la audiencia y fue proclamado unánimemente vencedor.

Apolo comunicó su sabiduría a través del Oráculo de Delfos. La gente acudía a Delfos desde todos los rincones de Grecia para conocer los acontecimientos futuros y descubrir la voluntad de Zeus, especialmente en tiempos de crisis nacional, como la guerra, cuando más de una Pythia desempeñaba el papel de portavoz de Apolo. La gente ofreció sacrificios de animales a Apolo y luego esperó pacientemente a que la Pitia, sentada sobre un caldero, con

El vapor volcánico que se elevaba a su alrededor canalizó su respuesta. Las declaraciones de la pitia eran copiosas pero a menudo incoherentes. Los funcionarios del santuario interpretaron y luego registraron las preciosas palabras de sabiduría de Apolo en hexámetros en verso.



UNO AMADO; EL OTROS HUYERON DEL NOMBRE DEL AMOR

APOLO Y DAFNE

EN BREVE

TEMA

Deseo y transformación

FUENTES

Descripción de Grecia,
Pausanias, ca.150CE;
Metamorfosis, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

Tesalia o Peloponeso,
Grecia.

FIGURAS CLAVES

ApoloDios del sol, tiro
con arco, magia, música,
y más.

ErosEl joven dios del deseo; un
problemático.

DafneUna bella ninfa
dedicada a la castidad; la
hija de Peneo.

PeneoUn dios del río; padre
de Dafne.

Apolo estaba entre los más grandes de los dioses, su prestigio era intachable, su persona radiante con todo el esplendor del sol. Por el contrario, Eros personificaba el deseo sexual en toda su indignidad y necesidad. Como un niño demasiado grande, era un alborotador caprichoso que actuaba según todos sus caprichos.

Apolo era el dios del tiro con arco y un hábil arquero. Su arco plateado era tanto un símbolo de poder como un arma, y las flechas rara vez se usaban. Eros también tenía arco y flechas, que utilizaba habitualmente para realizar sus conquistas. Sus dardos afilados con punta dorada enamoraban inmediatamente al objetivo al que golpeaban. También tenía un segundo juego de flechas. Sus cabezas eran romas y con puntas de plomo, y mataban el afecto de cualquiera que golpearan. Las armas hicieron que Eros se mareara de poder.

Dioses en desacuerdo

Al ver a Eros pavoneándose, Apolo no pudo evitar burlarse. Recién salido de su glorioso triunfo sobre la monstruosa Pitón, asesinada por mil flechas de su aljaba, Apolo se rió al ver a este infante de armas darse tal

grandes aires. Apolo creía que un muchacho tan insolente no era apto para llevar arco y flechas, y se lo dijo al joven Eros.

Inflado de rabia petulante, el niño gritó que se vengaría; Haría que el dios del sol se arrepintiera de haber mostrado tal desprecio. Las pasiones que despertaban sus flechas con punta de oro podían prevalecer sobre los individuos más poderosos. Incluso Apolo no fue inmune, como pronto aprendería el dios del sol.

Eros se venga

Dependiendo del relato, la disputa tuvo lugar junto al río Peneo en la llanura de Tesalia, en el centro de Grecia, o junto al río Ladón en el

“

No sabes de quién
huyes,
ninfa irreflexiva.
Metamorfosis

”

Ver también: Los dioses olímpicos 24-31 · Apolo y el oráculo de Delfos 58-59.
Venus y Adonis 88-89 Cupido y Psique 112-13

Peloponeso, en el sur de Grecia. Eros vio a Dafne, una hermosa y virginal náyade (ninfa del agua) e hija del dios del río, llamado Peneo por Ovidio, en las orillas del arroyo de su padre. Eros apuntó y atravesó a Daphne con un rayo con punta de plomo. Se dio la vuelta y disparó otra flecha, esta vez con una punta dorada, que atravesó a Apolo. El dios del sol apenas tuvo tiempo de registrar el dolor: al ver a Dafne, se sintió inmediatamente invadido por el deseo.

Daphne, sin embargo, había sido golpeada con la misma fuerza por el dardo de plomo de Eros. Ver a Apolo, incluso en todos

Daphne retrocede ante Apolo en esta pintura de mediados del siglo XVIII del artista italiano Giovanni Battista Tiepolo. Eros se esconde y Peneo observa cómo la ninfa se transforma en un laurel.

su belleza, ella retrocedió. Cuando él se acercó a ella con votos de amor eterno, ella se dio vuelta y huyó. Perseguida por Apolo, ella gritó a su padre mientras corría, y justo cuando Apolo atrapó y agarró a Dafne y la sostuvo en sus brazos, Peneo respondió a sus súplicas y convirtió a su hija en un laurel.

Apolo, con el deseo aún ardiendo, declaró que aunque Dafne no podía ser su esposa, él reclamaría el laurel como suyo. A partir de entonces, hojas de laurel siempre adornarían su cabello, su lira y carcaj. Las coronas de laurel se utilizarían para honrar a los generales victoriosos en procesiones triunfales y, A juego con la inmortalidad y el cabello siempre brillante de Apolo, las hojas de laurel nunca se desvanecerían. El laurel luego inclinó sus ramas como si asintiera con la cabeza.



Eros

Por lo general, un personaje relativamente secundario en las historias de la mitología griega, Eros era hijo de Afrodita, la diosa del amor. Eros también representaba el amor, pero, más específicamente, personificaba el deseo sexual "erótico". A menudo retratado como un niño esbelto y malcriado, podía ser susceptible y ofenderse rápidamente, como lo era cuando Apolo se burlaba de él. Él también podría ser

inmaduros, irreflexivos y caprichosos, incluso perversos; la venganza que inflige a Apolo tiene la más cruel de las consecuencias para Dafne. A veces se representaba a Eros con los ojos vendados para mostrar su falta de discriminación: la lujuria normalmente no ejerce mucha lógica o juicio.

Eros es quizás más conocido hoy por su nombre romano, Cupido. Las representaciones del dios cambiaron gradualmente del joven esbelto de la tradición griega al niño regordete y querubín familiar del arte clásico occidental y las tarjetas modernas del Día de San Valentín.





LA VIDA Y LA MUERTE ESTÁN EQUILIBRADAS EN EL BORDE DE UNA NAVAJA

LA GUERRA DE TROYA

EN BREVE

TEMA

Guerra épica

FUENTE

Ilíada y *Odisea*, Homero, siglo VIII antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

La ciudad de Troya, Asia Menor (Turquía occidental) y Grecia, alrededor del siglo XII. antes de Cristo.

FIGURAS CLAVES

Afrodita Hija de Ouranos, diosa del amor.

París Un príncipe troyano.

helen Reina de Esparta.

Menelao Rey de Esparta.

Agamenón Rey de Micenas en el sur de Grecia.

Aquiles Semidivino; el mayor guerrero griego.

Patroclo Camarada de Aquiles.

Héctor Hermano de París.

Odiseo Rey de Ítaca.

ta guerra de Troya inspiró algunas de las más grandes poesías griegas antiguas. particularmente el de Homero *Ilíada* y *Odisea*. Aunque la historia tiene aspectos míticos, pudo estar basada en un conflicto entre micénicos y hititas ocurrido en el siglo XII. antes de Cristo.

La cadena de acontecimientos que llevaron a la guerra comenzó cuando la diosa Afrodita le ofreció a París, un príncipe troyano, el amor de Helena, la mujer más bella del mundo. Helena ya estaba casada con el rey Menelao de Esparta, pero París no lo consideró un obstáculo y la secuestró. Su marido estaba furioso. Menelao persuadió a su hermano Agamenón,

Rey de Micenas, para liderar una alianza griega con Troya y recuperarla. El ejército griego incluía al guerrero semidivino Aquiles, hijo de la ninfa marina Tetis, y a Odiseo, el astuto rey de Ítaca. Cruzaron el mar hacia Troya pero no pudieron traspasar las murallas de la ciudad.

Después de nueve años fuera de casa, la alianza griega se estaba fracturando. Los hombres estuvieron al borde de un motín y una plaga disminuyó sus filas. Aquiles

Helen fue secuestrada por París y llevada en su barco, pero enamorada de su belleza, es posible que se haya ido voluntariamente. Esta talla de alabastro decora una urna funeraria etrusca, siglo II. antes de Cristo.



Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71

Eneas, fundador de Roma 96-101. El robo de ganado de Cooley 166-67

El caballo de madera gigante, lleno de guerreros griegos, es llevado dentro de las murallas de la ciudad en *La procesión del caballo de Troya hacia Troya* por Giovanni Battista Tiepolo (hacia 1760).

Se negó a luchar después de que Agamenón tomara una de sus concubinas. A pesar de la ausencia del gran guerrero, los griegos se recuperaron y libraron una batalla campal con los troyanos. Menelao estuvo a punto de matar a Paris cuando Afrodita intervino para salvarlo.

Atacar las murallas de la ciudad

Los troyanos se reunieron y expulsaron a los griegos. Aquiles se negó a luchar, pero permitió que su compañero Patroclo tomara prestada su armadura. Patroclo inspiró un contraataque griego y obligó a los troyanos a retroceder a las murallas de la ciudad. Fue asesinado por Héctor, el más grande de los guerreros troyanos, quien lo despojó de la armadura que le había prestado.

Devastado, Aquiles construyó una imponente pira funeraria para su amado Patroclo, celebró juegos fúnebres en su honor y volvió a la carga con venganza. Al matar a Héctor en combate singular, se negó a devolver su cuerpo para un entierro real; en cambio, arrastró el cadáver de Héctor.

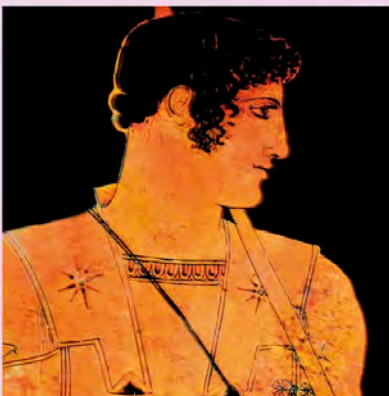


detrás de su carro alrededor de las murallas de Troya. Poco después, Aquiles fue herido de muerte cuando Paris le disparó una flecha al talón, la única parte de su cuerpo que no era inmortal.

Ahora en su décimo año, la guerra no se ganó por la fuerza sino con engaños. Odiseo hizo que los griegos construyeran un caballo de madera hueco gigante, lo llenaran en secreto con soldados griegos y lo dejaran fuera de las puertas de Troya. El resto de los griegos se perdió de vista, de modo que los troyanos creyeron que se habían marchado. Pensando que la guerra había terminado, los troyanos arrastraron el caballo dentro de las murallas de la ciudad. Como los habitantes

Mientras dormían, ajenos a su inminente perdición, los griegos que estaban dentro del caballo se escabulleron y asesinaron a los guardias de Troya. Estos soldados dejaron entrar al resto del ejército griego, que había regresado en secreto a Troya al amparo de la noche.

Siguió una masacre salvaje y Troya fue quemada hasta los cimientos. Menelao había recuperado a Helena, pero ambos bandos habían perdido a algunos de sus guerreros más famosos y a gran parte de su población. Los griegos, debido a la destrucción desenfrenada de templos durante el saqueo de Troya, también habían perdido la buena voluntad de los dioses.



Aquiles

El guerrero Aquiles era hijo de la ninfa marina Tetis y del rey Peleo de Pithia. Cuando nació, su madre quería hacerlo inmortal, por lo que lo sumergió en el río Styx, que discurría entre la Tierra y el Hades. Ella lo sujetó por el talón izquierdo, lo que dejó a Aquiles con un punto vulnerable. Al crecer, el sabio centauro Quirón le enseñó a Aquiles a convertirse en guerrero. Cuando el

Comenzó la guerra de Troya, Quirón le dio a Aquiles un poderoso escudo, pero Tetis intervino antes de que su hijo pudiera unirse a la refriega. Calcante había profetizado que Aquiles ayudaría a los griegos a tomar Troya y, temiendo por su vida, Tetis disfrazó a Aquiles de niña en la casa del rey de Esciros. Odiseo, sin embargo, pronto encontró a Aquiles y le reveló su verdadera identidad. Después de casarse con la hija del rey, Aquiles dejó Esciros para liderar el ejército de Odiseo.



ESTE PAR DE TIRANOS. ASESINARON MI PADRE

ORESTES VENGA A GAMENÓN

EN BREVE

TEMA

Venganza versus justicia

FUENTES

ohdissey, Homero, siglo VIII antes de Cristo

Orestíada, Esquilo, 458 antes de Cristo;

Orestes, Eurípides, 408 antes de Cristo;

electra, Sófocles, ca.400 antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

El palacio de Agamenón,
Micenas, Argos, Grecia.

FIGURAS CLAVES

Agamenón los asesinados
rey de Argos.

Ifigenia Agamenón
hija sacrificada.

Clitemnestra La esposa de
Agamenón.

Egisto Amante de Clitemnestra;
Sucesor de Agamenón como
rey.

Orestes Hijo de Agamenón,
que mató a Egisto.

electra Agamenón
hija.

A Gamemnon, rey de Argos, fue comandante de las fuerzas griegas durante el legendaria guerra de Troya. Su historia familiar estuvo llena de sangre y traición. Una disputa despiadada entre su padre, Atreo, y su tío, Tiestes, ya había precipitado el adulterio, múltiples asesinatos y una enemistad duradera cuando estalló el conflicto troyano en Asia Menor. Ese espantoso linaje iba a pasar a una nueva generación.

El sacrificio de Ifigenia.

La partida de Agamenón hacia Troya con su flota de mil barcos se retrasó durante semanas por los vientos adversos, enviados por la diosa.

Artemisa, a quien había ofendido matando un ciervo sagrado. Para desterrar estos vientos, el rey siguió a regañadientes el consejo de un profeta y sacrificó a su propia hija inocente, Ifigenia, a quien había atraído a la costa con la falsa promesa de un marido. Este fue un acto que su esposa, Clitemnestra, no perdonaría ni olvidaría.

El rey es asesinado

Mientras Agamenón estaba en la guerra, su reina tomó un amante llamado Egisto, que era primo hermano de Agamenón. Habían sido enemigos acérrimos desde que el padre del rey había matado a los hermanos de Egisto. Habiendo obtenido acceso al lecho de Agamenón, Egisto rápidamente se sirvió también su corona. Pronto, él y Clitemnestra reinaban juntos como rey y reina en Argos, mostrando abiertamente su unión adúltera.

Tal fue la situación a la que regresó Agamenón, finalmente victorioso después de 10 largos años de guerra. Ya no era señor de su propia casa y se enfrentaba a una lucha para reclamar lo que era suyo. Esta fue una pelea que perdió rápidamente cuando fue asesinado por su esposa y su amante. Diferentes versiones de la historia ofrecen distintos detalles: algunas

“

Este hombre, Agamenón,
mi marido, está muerto, obra
de esta mano derecha.

Orestíada

”

Ver también: Los muchos asuntos de Zeus 42-47

La fundación de Atenas 56-57 La búsqueda de Odiseo 66-71



digamos que el rey fue asesinado en una fiesta que celebraba su regreso de la guerra; otros dicen que fue asesinado mientras estaba desnudo e indefenso después del baño.

Crimen y castigo

Los distintos relatos también citan varias posibles motivaciones para el asesinato de Agamenón. algún lugar

la culpa directamente con Egisto, el antiguo enemigo de Agamenón, como un acto de venganza por los crímenes del padre del rey. Otras versiones echan la culpa firmemente a Clitemnestra, presentándola como una mujer intrépida y desafiante que asesinó a su marido como represalia por matar a su hija.

Orestes mata a su madre para vengar la muerte de su padre en este cuadro de Bernardino Mei (1655). El amante de Clitemnestra, Egisto, yace junto a ella, también asesinado a manos de Orestes.

Otros relatos citan la ingobernable sexualidad femenina de Clitemnestra y su pasión.

Los hijos de Agamenón (su hijo Orestes y su hija Electra) estaban fuera de casa cuando mataron a su padre. Regresaron a Argos y encontraron a su madre y a Egisto reinando en su lugar. Orestes consideró que era el deber de un hijo vengar a su padre, por lo que, con la ayuda y el estímulo de Electra, se disfrazó y logró acceder al palacio, donde mató a Egisto.

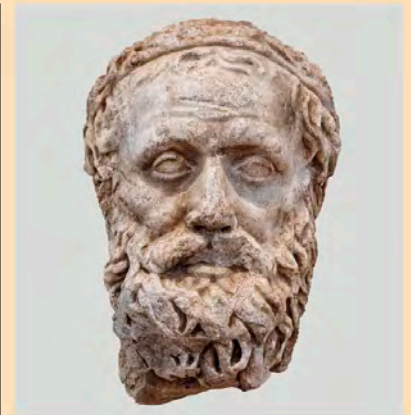
El espíritu de venganza exigía que Clitemnestra también pagara el precio de su papel en el crimen. Orestes también la mató, pero llevó sobre su cabeza la maldición de su muerte: furias implacables, las Erinias, lo persiguieron por toda la faz de la tierra durante el resto de sus días por su crimen de matricidio. Electra escapó de la maldición y se casó con el amigo y cómplice de Orestes, Pylades.

Esquilo

Reverenciado como el padre de la tragedia, Esquilo fue uno de los primeros dramaturgos griegos, uno de los tres, junto con Eurípides y Sófocles, cuyas obras sobreviven y aún se representan. Nació alrededor del año 525. antes de Cristo en Eleusis, una ciudad al noroeste de Atenas, y creció para luchar contra dos invasiones persas. Cuando no estaba en guerra, Esquilo participaba regularmente en el concurso anual de dramaturgia "Dionisia" de Atenas.

Afirmó que el dios del teatro, el propio Dioniso, lo visitó mientras dormía y lo convenció para que se dedicara al arte.

Esquilo fue un dramaturgo prolífico, pero sólo sobreviven siete de sus obras, y se cree que cada una de ellas ganó el primer premio en el Dionysia. La trilogía de la Orestíada *Agamenón*, *Choephoroi*, y *Euménides* —son ahora sus obras más conocidas. A Esquilo se le atribuyó la escritura *Prometeo atado*, aunque ahora se cuestiona su autoría de esa obra.





DIME
OH M t, EL R O'S
S oh su Y
USAR

LA BÚSQUEDA DE ODISEO





EN BREVE

TEMA

Viajes heroicos

FUENTE

Odisea, Homero,

siglo octavo antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

La guerra de Troya, siglos XIII-XII antes de Cristo. El Mar Egeo; Asia Menor (Turquía occidental); la península del Peloponeso en el sur de Grecia.

FIGURAS CLAVES

OdiseoUn guerrero astuto.**Poseidón**Dios del mar.**Telémaco**Hijo de Odiseo.**Penélope**de Odiseo
esposa fiel.**Calipso**Una ninfa.**alcinoso**Rey de Fecia;
padre de Nausicaa.**Polifemo**El gigante tuerto
o cíclope.**Circe**Una hechicera.

oh uno de varios héroes griegos que lucharon en Troya, como se relata en el primer libro de Homero.

poema épico, el *Ilíada* Ulises destaca por su astucia e ingenio. Cuando se convierte en el tema de la segunda gran epopeya de Homero, la *Odisea*, esas cualidades se ponen a prueba hasta el límite. Se cree que los fatídicos acontecimientos relatados en ambas obras son parte de una larga tradición oral que surgió cientos de años antes de que fueran escritos y posteriormente atribuidos a Homero, su legendario autor.

El regreso de Odiseo desde Asia Menor a su reino en la isla jónica de Ítaca (frente a la costa occidental de Grecia) debería haber llevado como máximo una semana por mar. No importa cuán fuerte o débil fuera el viento, una antigua galera griega podía avanzar bien gracias a su banco de 25 remos a cada lado. Sin embargo, el viaje de Odiseo le llevó unos diez años, como consecuencia de los obstáculos y desafíos que el dios del mar Poseidón puso en su camino. Como indicación de las fuerzas que se opusieron a Odiseo, Homero escribió que el mismo nombre del héroe significa "víctima de la enemistad".

Puntadas a tiempo

El *Odiseas* un drama de demora; Cada paso adelante es seguido casi inmediatamente por un retroceso. Al comienzo de la historia, que en realidad se sitúa más allá de la mitad del viaje de Odiseo, la acción ya estaba estancada. Calipso, una ninfa seductora, mantuvo cautivo a Odiseo en su isla (posiblemente Gozo, frente a Malta). Entre los episodios de amor con el héroe cautivo, ella trabajaba en su telar, usando una lanzadera dorada.

Irónicamente, el tejido de Calipso se hacía eco de la heroica obra de la esposa de Odiseo, Penélope, en su casa de Ítaca. Ella también era extremadamente



Calipso muestra sus encantos con el que atrapa a Odiseo en su isla en una pintura del artista flamenco del siglo XVI Hendrick van Balen.

ocupada en su telar. Aunque muchos en la isla desesperaban de ver alguna vez el regreso de Odiseo, y a pesar del fracaso de las búsquedas de su hijo Telémaco, Penélope permaneció dedicada a la memoria de su marido. Mantuvo a raya a sus numerosos pretendientes ansiosos y cada vez más insistentes prometiéndoles que decidiría con quién casarse una vez que su tapiz estuviera completo. Cada noche, sin embargo, trabajaba durante horas deshaciéndose todos los puntos del día anterior; Al igual que Calipso, Penélope retuvo el tiempo, pero sus tácticas dilatorias también demostraron que era la contraparte de su marido en astucia.

Estándares dobles

Admiradora de Odiseo como hombre de acción, Atenea, diosa de la guerra, decidió intervenir en su favor ante su padre, Zeus. Calipso se vio obligada a dejar ir a Odiseo, y el héroe construyó un barco para escapar de la isla de la ninfa y regresar a casa. Cuando Poseidón descubrió esto, provocó una tormenta para frustrar

“

De todas esas criaturas
que existen en la tierra,
Ninguno es más
débil o inútil que

un hombre.

Odisea

”

Ver también: Los dioses olímpicos 24–31 · La guerra de los dioses y los titanes 32–33
Los muchos asuntos de Zeus 42–47 La fundación de Atenas 56–57

Odiseo. Naufragó y fue arrojado solo a la costa de Fecia (quizás Corfú), Odiseo fue descubierto por Nausicaa, la hija de Alcínoo, el rey del país. Enamorado de la belleza de Nausicaa, Odiseo se dirigió al palacio del rey para buscar su mano. Mientras Odiseo y sus hombres eran invitados en la sala del rey Alcínoo, el héroe le contó al rey la impresionante historia de sus andanzas hasta la fecha.

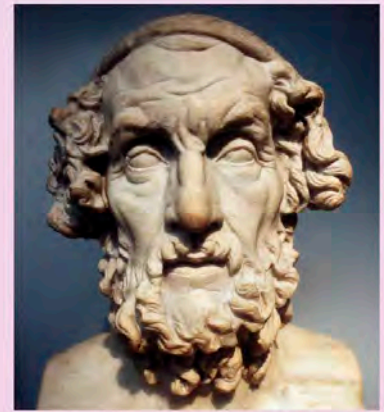
Dulce estupor

Odiseo comenzó con la historia de su estancia en la tierra de los devoradores de loto; había ido allí después de que sus hombres saquearan Ismarus, su primera parada después de Troya. Los devoradores de loto vivieron

en trance permanente. Las flores de loto no sólo proporcionaban sustento nutricional; también indujeron un aturdimiento de calma y satisfacción. Sólo Odiseo fue lo suficientemente rápido de pensamiento y autodisciplinado para reconocer el peligro cuando sus compañeros se encontraron con las flores narcóticas. Tomando a los hombres por la fuerza, los hizo regresar a su barco y ordenó a su tripulación zarpar.

Cíclope y dios del mar

Hambrientos y cansados después de más días en el mar, Odiseo y sus hombres llegaron a otra costa, donde echaron anclas. Al bajar a tierra para buscar comida, los hombres tropezaron con una cueva y se emocionaron al encontrar--



¿Quién fue Homero?

Al poeta se le atribuye tanto el *Ilíada* y el *Odisea*. Era casi con certeza mítico. La antigua tradición lo retrataba como un bardo ciego y barbudo, tocando una lira. Se decía que provenía de Jonia, en la costa de Asia Menor, en la actual Turquía. Es poco probable que tal persona existiera y que un solo poeta creara el *Ilíada* o el *Odisea*, y mucho menos ambos.

En cambio, “Homero” parece haber sido una racionalización a posteriori para explicar la existencia de las dos grandes obras. Probablemente sean una recopilación de historias contadas por innumerables anónimos bardos, que trabajaban en una tradición oral que se remontaba al siglo XII antes de Cristo. Dichos narradores podían memorizar vastos textos narrativos en verso e improvisar con fluidez nuevas historias; habrían utilizado muchos elementos narrativos formulaicos e imágenes ya hechas que fueron ampliamente aceptadas y son muy evidentes en el *Ilíada* y *Odisea*. La “escritura” de las dos obras en el siglo VIII antes de Cristo probablemente fue un establecimiento concluyente, más que un acto originario.

Los 14 libros del *Odisea*

I-IV Luchas de Telémaco

para aferrarse a su
casa del padre

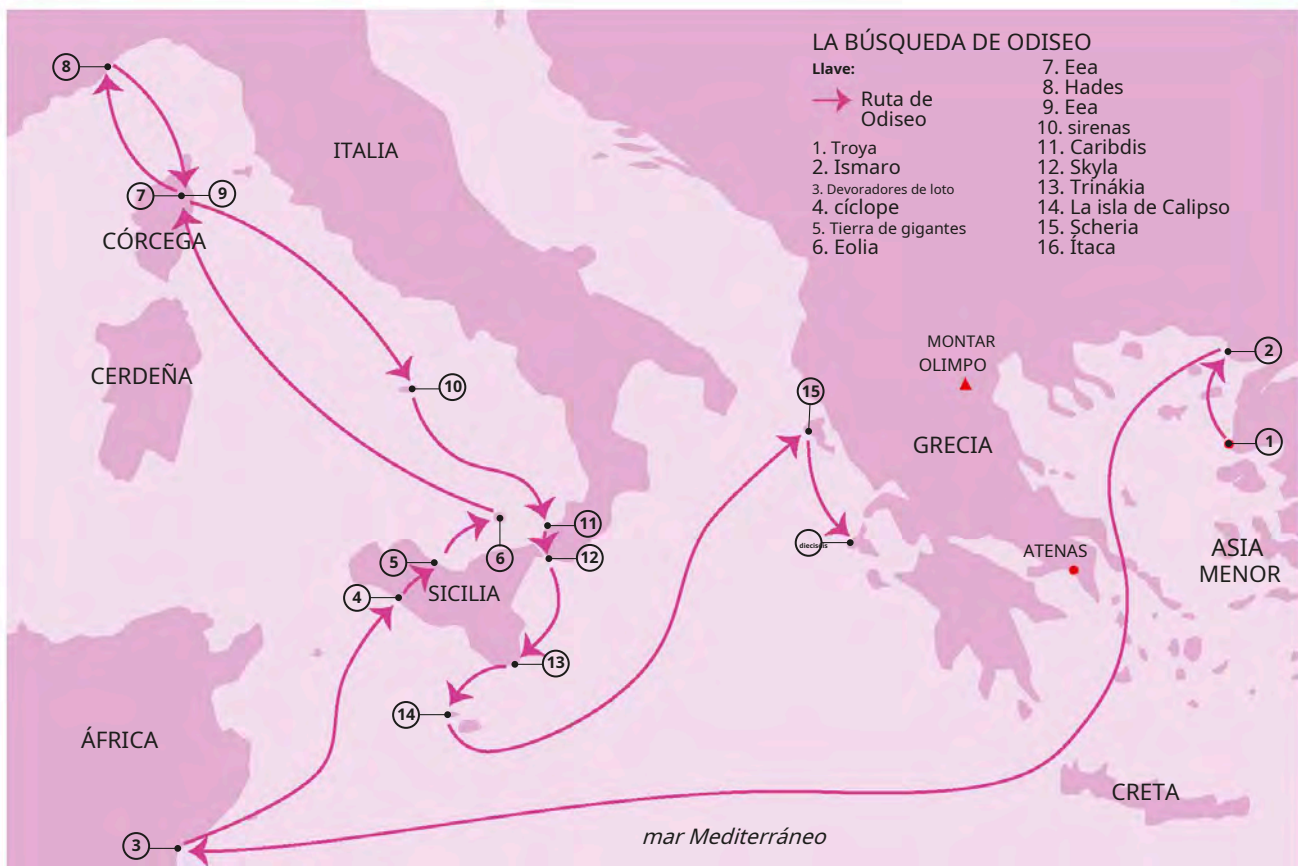
V-VIII Odiseo es liberado

del cautiverio
con Calipso pero
lucha por
volver a casa

IX-XII Andanzas de Odiseo

como su viaje
hogar de Ítaca
es perseguido por
contratiempos

XII-XIV Odiseo vuelve a casa, se reúne con su hijo, y reclama su casa



grandes cantidades de comida, vino y otros suministros almacenados en su interior. Comenzaron a ayudarse a sí mismos sólo para ser interrumpido cuando el dueño de la cueva regresó. Este era el aterrador ciclope, un gigante de un solo ojo llamado Polifemo, que guiaba delante de él un rebaño de ovejas gigantes. Polifemo era hijo del dios del mar Poseidón.

Polifemo herido

Cuando el ciclope descubrió a Odiseo y su tripulación dentro de su cueva, se puso furioso. Hizo rodar una enorme roca a través de la entrada, cerrándola y atrapando a los hombres dentro. Luego agarró a dos de los hombres y los devoró. Desesperados por escapar, un aterrizado Odiseo y el resto de su tripulación

se le ocurrió un plan. Esperando hasta que el pastor gigante estuviera borracho y somnoliento, calentaron una enorme arrojó una estaca del tamaño de un árbol al fuego y luego la clavó con fuerza en el único ojo del gigante, cegándolo.

“
Cada día anhelo
por el día que yo
ver mi casa.
Odisea
”

A tientas con furia agonizante, Polifemo no pudo encontrar a sus atacantes. Planearon su fuga y, a la mañana siguiente, cuando el gigante retiró la roca para sacar su rebaño, los hombres se escondieron bajo los vientres de las ovejas gigantes, aferrándose a su vellón. El gigante sintió cada animal a medida que salía, pero No revisé debajo de ellos. Al llegar a la seguridad de su barco, Odiseo se burló del ciclope. Al oír su voz, Polifemo arrojó piedras tras Odiseo y su tripulación mientras se alejaban.

Sin embargo, al herir a Polifemo, Odiseo y sus hombres habían provocado la ira de Poseidón, quien resultaría un enemigo implacable a partir de ese momento. Cada viento, ola y corriente estaban en contra.

a ellos. Incluso un aparente golpe de suerte (cuando el rey Eolo le regaló a Odiseo una bolsa de cuero en la que se guardaban todos los vientos del mundo) sólo sirvió para retrasarlos aún más. El barco estaba a la vista de Ítaca cuando los tripulantes, pensando que la bolsa podría contener oro, la abrieron. Los vientos soplaron y los alejaron de Ítaca hacia lo desconocido, donde vagaron durante varios años más.

Brujería y profecía

Luego, Odiseo viajó a Eea, donde la diosa bruja Circe convirtió a un grupo de sus hombres en cerdos. Él la obligó a cambiar a sus hombres y se convirtió en su amante. Después de un año, Odiseo le preguntó a Circe cómo regresar a Ítaca, y ella le aconsejó que navegara hacia el Hades para buscar a un profeta ciego llamado Tiresio que los guiara a casa.

Odiseo y su tripulación partieron de Eea y tapó los oídos de sus hombres para salvarlos de los seductores cantos de las sirenas mientras navegaban por su isla. A continuación, su tripulación tomó rumbo a través de un estrecho endiabladamente estrecho (Messina). A un lado estaba el remolino Caribdis, ansioso por succionar los barcos; en el otro había un peñasco, sobre el cual estaba sentada la doncella monstruo de seis cabezas Escila, lista para atrapar y tragar a los marineros que pasaban. Cuando Ulises finalmente conoció a Tiresio, el vidente le explicó el rencor de Poseidón.

En contra del consejo de Tiresio, Odiseo y sus hombres se detuvieron a descansar en Thrinakia, tras lo cual fue capturado por Calipso. Después de abandonar Calipso, el barco de Odiseo quedó atrapado en una fuerte tormenta.

La esposa que esperaba de Odiseo, sentada ante su telar, es asediada por peticiones de su mano en matrimonio. *Penélope con los pretendientes* Fue pintado por el artista renacentista italiano Pinturicchio (1509).

creados por Zeus y arrastrados a las costas de Scheria, donde fueron rescatados por Atenea.

El regreso a casa de un héroe

Cuando la tripulación finalmente llegó a Ítaca, Odiseo estaba disfrazado para que ninguno de los pretendientes de Penélope lo reconociera y pudiera planear recuperar a su "viuda". Su viejo porquerizo Eumeo lo acogió, y en la cabaña de la vieja sirvienta encontró a su hijo Telémaco, quien se alegró mucho de verlo.

Para entonces, los pretendientes se habían cansado del truco de los tapices de Penélope, por lo que ella planteó un nuevo desafío. Ella accedió a casarse sólo con el hombre que pudiera tensar el arco de su marido y disparar una flecha con precisión a través de una fila de 12 hachas. Penélope sabía que sólo Odiseo tenía la habilidad y la fuerza para ello. Aún disfrazado, Odiseo tuvo éxito con su primera flecha y mató a un pretendiente con la siguiente. Los pretendientes enojados sacaron sus armas contra el héroe, quien, con la ayuda de su hijo, los mató a todos.

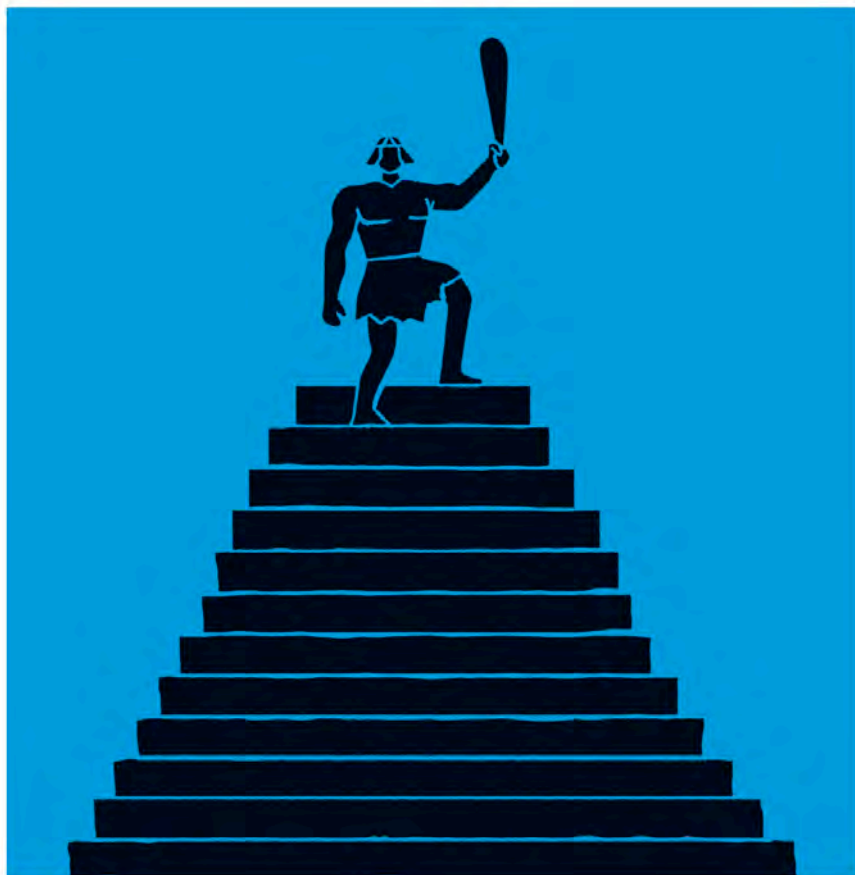
"Barcos bien formados"

El texto homérico está lleno de información sobre la construcción y la importancia de los barcos veloces para los primeros griegos. La antigua galera de la época de Homero era larga y esbelta, con gracia en proa y popa, como los cuernos de un buey (*Ilíada* XVIII, 3). Adjetivos como "huevo" (*Ilíada* I, 25) parecen implicar la ausencia de una cubierta de cubierta. Los "barcos negros" en el *Odisea* estaban cubiertas de breas que las hacía estancas. El propio Odiseo construyó un barco para salir de la isla de Calipso, talando 20 árboles y alisándolos hasta convertirlos en quilla, costillas y tablas. La vela central proporcionó propulsión mar adentro, mientras que 25 hombres remando a cada lado permitían avanzar con vientos débiles o adversos y daban al barco maniobrabilidad y velocidad cerca de la costa.



DESPUÉS DE LA LOS TRABAJOS HAN SIDO LOGRADO, EL SERÍA INMORTAL

LOS TRABAJOS DE HERAKLES



EN BREVE

TEMA
Expiación

FUENTES
Mujeres de Traquis, Sófocles, ca.450antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE; *Descripción de Grecia*, Pausanias, ca.150CE.

CONFIGURACIÓN
Grecia, Creta, Norte de África, el Cáucaso y Asia Menor.

FIGURAS CLAVES
HeraclesHijo de Zeus y Alcmena.

ZeusPadre de Heracles; rey de los dioses.

heraEsposa de Zeus.

AlcmenaMadre de Heracles; la más alta, hermosa y sabia de las mujeres mortales.

anfitriónmarido de Alcmena.

A Aunque crecería hasta convertirse en un héroe, Heracles debía su existencia a un engaño. Zeus engañó a la encantadora Alcmena para que tuviera relaciones sexuales con él disfrazándose de su marido, Anfitrión. Cuando Alcmena dio a luz a Heracles, el hijo de Zeus, el dios lo ignoró. Anfitrión crió al bebé como si fuera suyo. Cuando se enteró de las fechorías de Zeus, la diosa Hera se enfureció por los celos y envió dos serpientes gigantes para matar al bebé Heracles. Pero Heracles no sólo era enorme en tamaño, sino que su fuerza ya era sobrehumana. Estranguló a las serpientes con sus propias manos. Más tarde, Heracles se casó con la princesa.

Ver también: Los dioses olímpicos 24-31 · Prometeo ayuda a la humanidad 36-39
Los muchos asuntos de Zeus 42-47 La locura de Dioniso 52



Heracles estrangula a las serpientes enviado por Hera para asesinarlo en su cuna. Sus padres, Alcmena y Amphitryon, miran asombrados en esta pintura de 1743 de Pompeo Batoni.

Megara de Tebas y la pareja tuvieron un hijo y una hija. Pero Hera todavía estaba celosa del comportamiento de Zeus y temporalmente enloqueció a Heracles. Perdiendo todo control, masacró a su esposa y a sus dos hijos.

comienzan los trabajos

Heracles, afligido por el dolor, ahora era tildado de asesino y tendría que ser castigado. Hera obligó al Oráculo de Delfos a imponerle una serie de tareas como castigo. Heracles fue sentenciado a servir al rey Euristeo de Micenas y realizar diez trabajos de su elección. Al idear las tareas más desafiantes y peligrosas imaginables, el rey primero ordenó a Heracles que encontrara

y matar al león de Nemea. La bestia había estado secuestrando mujeres de la zona de Nemea y encarcelándolas en su guarida cercana. Heracles localizó al león y le disparó con su arco y flechas, pero las puntas de las flechas simplemente rebotaron en la piel impermeable del león. Arrinconando al león en su cueva, lo derribó con su garrote y luego lo estranguló. Por eso, siempre se representa a Heracles con su garrote y la piel del león que mató.

La hidra

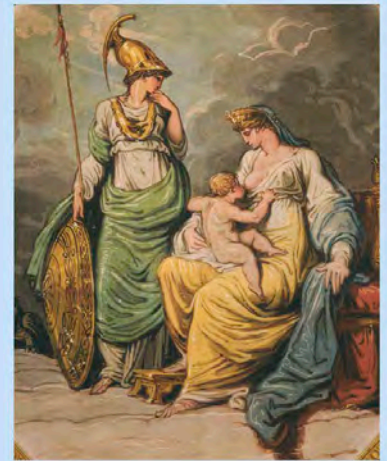
A continuación, Heracles se enfrentó a un monstruo aún más terrible. La Hidra, que vivía en el lago Lerna, cerca de la ciudad de Argos, era una serpiente de agua gigante con nueve cabezas que agitaba, silbaba y escupía veneno. Su mismo aliento era venenoso; su sangre corroía todo lo que entraba en contacto; su piel era mortal al tacto. Cuando Heracles cortaba una cabeza, dos nuevas aparecían en su lugar.

Incapaz de derrotar a la criatura, Heracles le pidió ayuda a su sobrino Iolaus. Iolaus trajo una marca ardiente para que Heracles pudiera cauterizar la herida mientras cortaba cada cabeza. Detener la sangre evitó una-



La Hidra tenía un cuerpo gigantesco, con nueve cabezas enormes...
ocho de ellos mortales.

Biblioteca



Alcmena

Hija de Electryon, hijo de Perseo y Andrómeda, Alcmena fue celebrada como un modelo de belleza y virtud femenina en la antigua Grecia. A pesar de la duplicidad que llevó a la decisión de Heracles

Desde su concepción, ella y su marido, Amphitryon, amaron a su hijo y lo criaron junto a sus dos hijos. Eran gemelos: un hijo, Ificles, que luego murió en batalla, y una hija, Laonome, que se casó

un argonauta.

Según Pausanias, la celosa Hera intentó castigar a Alcmena por tener un hijo de Zeus, enviando brujas para dificultar al máximo su parto. En el relato de Ovidio, Alcmena luchó por dar a luz al enorme Heracles, pero la diosa del parto, Eileitía, se negó a ayudar; aterrorizada de disgustar a Hera, Eileitía se cruzó.

Las piernas de Alcmena para impedir el parto. En ambas versiones del mito, Alcmena fue salvada por una sirvienta, que engañó a los secuaces de Hera haciéndoles creer que el bebé ya había nacido.

que surja una nueva cabeza. Finalmente logró matar a la Hidra cortando y enterrando su última e inmortal cabeza. Luego, Heracles se armó para futuras luchas sumergiendo sus flechas en la sangre del monstruo mientras agonizaba. Su triunfo fue breve: Euristeo dictaminó que el asesinato no contaba, ya que había dependido de ayuda externa.

Una cierva y otros animales.

La cierva de Ceryneia, también conocida como cierva dorada, era un ciervo con astas doradas, sagrado para Artemisa. La criatura era tan rápida que podía dejar atrás una flecha veloz. Se le dijo a Heracles que lo trajera para la colección de animales de Euristeo.

No tuvo problemas para encontrar este extraordinario animal (el brillo del sol en sus astas doradas lo delataba), pero atraparlo fue más difícil. Lo persiguió durante un año por toda Grecia antes de finalmente atraparlo en una red y regresar a casa.

El siguiente objetivo de Heracles, el jabalí de Erimanto, no sólo era rápido sino también feroz, y Euristeo

Los trabajos de Heracles eran un tema popular en las tallas griegas y romanas. Este friso cubría un lado de un sarcófago (ca.240-250ce), ahora en el Palazzo Altemps de Roma.

“
Cuando hubo perseguido al
jabalí con gritos desde
cierto matorral, Heracles
condujo al exhausto animal
en nieve profunda.

Biblioteca

Estaba aterrorizado por eso. El jabalí vivía en el monte Erymanthos, donde arrasaba los campos de los agricultores. Después de una cacería que lo llevó a lo largo y ancho de Grecia (y a través de las tierras altas del Cercano Oriente), Heracles condujo al jabalí a un ventisquero de montaña donde pudo atar a la bestia que se tambaleaba. Euristeo le rogó que se deshiciera de él, por lo que Heracles arrojó el jabalí al mar.

El quinto trabajo de Heracles fue limpiar los establos de Augías, que no albergaban caballos sino el ganado del rey Augías, que gobernaba Olimpia. El establo, que alberga a 1.000 vacas, no se ha limpiado desde hace más de 30 años. Heracles emprendió esta sucia y

trabajo degradante con facilidad milagrosa al desviar un río cercano a través del sitio para limpiarlo. Euristeo gritó: Heracles no había hecho el trabajo él mismo y no lo consideraría una tarea completada.

Luego, Heracles fue enviado a un pantano en las afueras de la ciudad de Stymphalos, no lejos de Corinto, donde se dormían aves con picos metálicos que se alimentaban de carne humana. Heracles luchaba por abrirse camino sobre el suelo blando y empapado, por lo que Atenea le dio un sonajero. Cuando se balanceaba, el cascabel emitía un sonido aterrador que asustaba a los pájaros y los hacía volar. Luego podría eliminarlos con su arco y flechas.

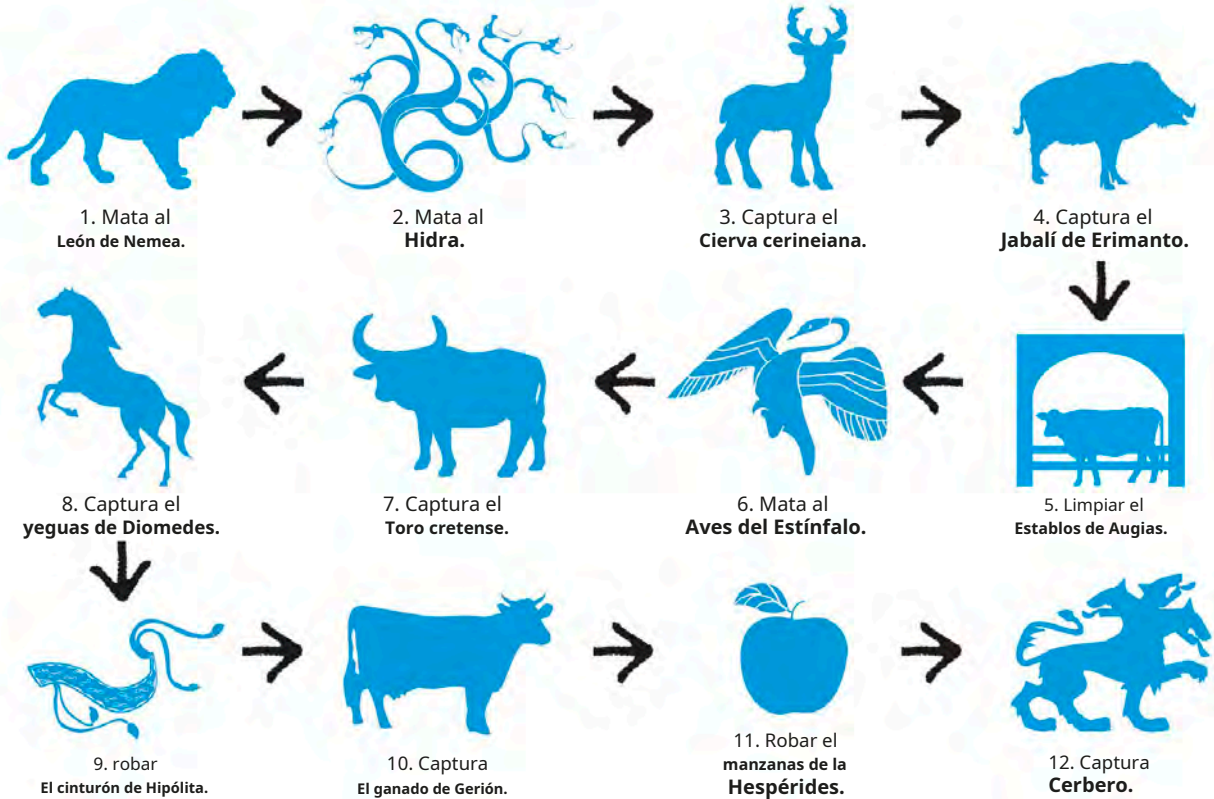
Más bestias y un cinturón.

Después de que se enviaron las aves de Estinfalia, a Heracles se le encomendó la tarea de capturar el toro cretense: el animal que se había apareado con Pasifae, esposa del rey Minos. Enloquecido por Poseidón, el toro arrasó toda la isla de Creta. Heracles tomó por sorpresa a la gran bestia acercándose sigilosamente por detrás y estrangulándola con sus poderosas manos. Llevó el toro encadenado a la corte de Euristeo, pero más tarde Euristeo lo liberó.

A continuación, Heracles tuvo que robar las yeguas devoradoras de hombres de Diomedes, rey de Tracia. fueron reputados



Los 12 trabajos de Heracles



incontrolable, y Abdero, el compañero de Heracles, había sido devorado previamente por ellos. Heracles mató al rey para vengar a Abdero y alimentó a sus caballos con la carne de Diomedes. Esto satisfizo brevemente su hambre, lo que los calmó lo suficiente como para que Heracles les vendara los hocicos, enjaezara los caballos y los llevara de regreso a Micenas.

El noveno parto resultó ser el más fácil. Heracles tuvo que robar el cinturón de Hipólita, reina de las Amazonas, una tribu de feroces guerreras que vivían en la ciudad griega de Temiscira. La reina Hipólita quedó tan encantada con Heracles que le ofreció su cinturón por su propia voluntad, pero entonces intervino Hera. Decidida a perseguir su rencor contra Heracles, la diosa vengativa.

Despertó la hostilidad entre las Amazonas, lo que obligó a Heracles a matar a Hipólita para escapar.

Más cargas

El siguiente trabajo de Heracles lo llevó al borde mismo del océano occidental, a la isla de Erytheia, cerca de Libia. Allí tuvo que robar el ganado rojo de Gerión, el gigante de tres cabezas. También mató al pastor de Gerión, Euritión, y a su perro Ortro, un monstruo de dos cabezas con un serpiente retorcida por cola. Luego, con gran dificultad, condujo el ganado de Gerión a Grecia.

Para su undécima tarea, Heracles se dirigió nuevamente hacia el oeste para obtener las manzanas de las Hespérides: las ninfas del sol poniente. Misteriosamente incapaz de recoger las manzanas él mismo, convenció a Atlas para que lo hiciera en su

lugar. El Titán estuvo de acuerdo, siempre y cuando Heracles le sostuviera los cielos. Atlas regresó con las manzanas, pero amenazó con dejar a Heracles allí para siempre. Heracles le pidió que soportara la tensión sólo por un momento y cuando Atlas aceptó sin pensarlo, escapó con su premio.

De regreso en Micenas, a Heracles se le asignó su última tarea: descender a las profundidades de la tierra y traer de vuelta al perro guardián de muchas cabezas de Hades, Cerbero. Heracles podría quedarse con el perro, dijo Hades, sólo si podía capturarlo sin usar ninguna de sus armas, por lo que Heracles metió al perro en su interior.

manto de piel de león. Heracles había expiado sus pecados y, redimido, finalmente quedó liberado de su juramento de servir a Euristeo.



TENÍA CARA DE TORO, PERO EL RESTO ERA HUMANO

TESEO Y EL MINOTAURO

EN BREVE

TEMA

hombre y monstruo

FUENTES

Vida de Teseo, Plutarco, 75CE;
Biblioteca, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE.

CONFIGURACIÓN

El palacio del rey Minos,
Knossos, Creta.

FIGURAS CLAVES

Egeo Rey de Atenas.

Minos Rey de Creta; hijo de Zeus y Europa.

Pasífae Reina de Creta; esposa de Minos.

Poseidón Dios del mar.

Minotauro Un monstruo mitad hombre, mitad toro.

Dédalo Inventor.

Teseo Hijo del rey Egeo y de la ninfa marina Aethra.

Ariana Hija de Minos y Pasífae.

ta isla de Creta estuvo en el corazón de la civilización minoica que dominó el mundo del Egeo y el Mediterráneo en el segundo milenio antes de Cristo. Los minoicos eran comerciantes entusiastas y tenían una cultura sofisticada. Su rivalidad con los griegos continentales puede haber sido el origen del mito del Minotauro.

Homenaje de sacrificio

Cuando el rey Egeo de Atenas hizo asesinar al hijo del rey Minos, Androgeos, el Oráculo de Delfos le ordenó expiar el crimen. Cada siete años, Egeo tenía que enviar a siete de los mejores hombres de la ciudad.

jóvenes y siete de sus doncellas más hermosas, sorteadas, a Knossos, la capital de Minos, para ser alimentadas con el Minotauro, un monstruo que vivía en un complejo laberinto llamado el Laberinto.

Mitad hombre, mitad toro, el Minotauro era hijo de la esposa de Minos, Pasífae, y de un toro blanco enviado al rey Minos por Poseidón. En lugar de sacrificar el toro, como había pretendido el dios del mar, el rey Minos lo había guardado para su rebaño. Maldiciendo al rey, Poseidón había hecho que Pasíphaë se enamorara de la criatura. Cuando la reina, que se disfrazó de vaca para visitar al toro, concibió y dio a luz al Minotauro, el rey Minos ordenó a Dédalo que construyera el laberinto para esconder al monstruo.

La misión de Teseo

Cuando Atenas echó a suertes el tercer sacrificio, Teseo, el hijo del rey Egeo, ya había alcanzado la mayoría de edad. Decidido a matar al Minotauro, le preguntó a su padre si podía unirse al grupo de sacrificio con destino a Creta. Prometió cambiar las velas de su barco de negras a blancas para el viaje de regreso, como señal de su éxito.

Cuando Teseo llegó a Knossos, Ariadna, la hija del rey Minos, se enamoró perdidamente de él.

“
Dédalo construyó un laberinto, cuyo complicado devanado confundió a quien intentó irse.”

Biblioteca

Ver también: Los muchos asuntos de Zeus 42-47 · Apolo y el oráculo de Delfos 58-59 Dédalo e Ícaro 76-77
Mitra mata al toro 118-19 La epopeya de Gilgamesh 190-197

Teseo derrota al Minotauro en una escena en un *kylix* (vaso para beber) desde aprox. 420 antes de Cristo. Decorada con las hazañas heroicas de Teseo, la copa está firmada por el pintor de vasijas griego Aison.

Le rogó a Dédalo que ayudara a su amante en su búsqueda. Para asegurarse de que Teseo encontrara la salida del laberinto, Dédalo le dio un ovillo de lana para que lo colocara en la entrada del laberinto y luego lo desenrollara a medida que avanzaba. Después de una lucha épica, mató al toro y lo siguió. El hilo de Ariadna vuelve a estar a salvo.

salida apresurada

Con Ariadna a su lado, Teseo zarpó hacia Atenas, pero Atenea intervino ordenándole que dejara a Ariadna en la isla de Naxos. En su angustia por abandonar a su amante, Teseo olvidó cambiar la vela a blanca. Mientras esperaba en lo alto de un acantilado, Egeo vio regresar el barco de velas negras y, en su dolor, creyendo que su hijo estaba muerto, se arrojó al mar. Desde entonces, el mar es el "Egeo".



El toro

Nadie tenía más en consideración al toro que el pueblo que habitó Creta durante varios siglos durante el segundo milenio. antes de Cristo. En cierto sentido, el rey Minos, el primer rey mítico de Creta, era medio toro como el Minotauro: su padre, Zeus, había tomado la forma de un toro para violar a su madre, Europa.

El culto al toro estaba en el centro de la cultura minoica: en el complejo palaciego de Knossos abunda el arte que representa toros, incluido uno en el que los atletas

saltar sobre un toro. Excavado a principios del siglo XX por el arqueólogo británico Arthur Evans, el palacio es el más elaborado de varios complejos de este tipo en la isla de Creta. Evans llamó a la cultura "minoica" debido a la obsesión de la cultura con el toro y debido a la arquitectura laberíntica del palacio real excavado, al que Evans se refirió como el Laberinto.

Este minoico ritón (un recipiente de libación tallado en forma de cabeza de animal) de ca. 1500 antes de Cristo fue encontrado en un palacio en Knossos.



DESDEÑANDO SU ADVERTENCIAS DEL PADRE, EL EMOCIONADO ÍCARO SE ELEVÓ

CADA VEZ MÁS ALTO
DÉDALO E ÍCARO



EN BREVE

TEMA

El orgullo del hombre y
castigo

FUENTES

Biblioteca Histórica, Diodoro Siculus, ca.30 antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro ca.100CE; *Metamorfosis*, Ovidio, 8CE; *Historia Natural*, Plinio, ca.78CE.

CONFIGURACIÓN

Creta y el Egeo.

FIGURAS CLAVES

Minos Rey de Creta; hijo de Zeus y Europa.

Dédalo Inventor griego empleado por el rey Minos.

Ícaro Hijo de Dédalo y Naucratis, un esclavo egipcio.

Cocalos Rey de Kamikos, Sicilia; Protector de Dédalo.

Dédalo fue un inventor y responsable de una serie de innovaciones: equipó los barcos con mástiles, velas y proas con arietes para adelantar y derrotar a las flotas rivales; hizo estatuas realistas y autómatas que podían pensar y sentir como hombres; e inventó nuevas herramientas para la construcción. Originario de Atenas, trabajó para el rey Minos en Creta y construyó no sólo el Laberinto que ocultaba al Minotauro sino también la vaca de madera en la que se había escondido la madre del monstruo para aparearse con el preciado toro del rey. Minos valoraba tanto a Dédalo que no quería perderlo de vista.

Ver también: Teseo y el Minotauro 76-77 · Aracne y la araña 115 La epopeya de Gilgamesh 190-197

Dédalo e Ícaro Construye una vaca de madera para la reina Pasíphaë (extremo izquierdo) en este mosaico de piso de Zeugma, Turquía. Oculta dentro de la vaca, Pasíphaë se apareó con el toro de su marido.

Los inventos de Dédalo lo hicieron indispensable pero peligroso: conocía los secretos más profundos del rey y Minos temía perderlo. Después de que Dédalo ayudara a Teseo a escapar del Laberinto, Minos instaló al inventor en una torre donde vivió como un prisionero mimado, disfrutando de todos los lujos excepto su libertad. Con él estaba Ícaro, el hijo de Dédalo y el esclavo egipcio de Minos, Naucratis.

Tomando vuelo

Dédalo decidió huir de su jaula dorada. Las rutas de escape desde la torre y fuera de la isla estaban bloqueadas, primero por la vertiginosa caída bajo la ventana; luego por los hombres de Minos abajo; y por último por las olas del mar Egeo. Mirando desde su ventana cómo pasaban los pájaros,



Dédalo se dio cuenta de que el cielo todavía estaba abierto para él como una autopista... si tan solo pudiera volar.

Dédalo dedicó horas de estudio a las aves; examinó la anatomía de sus alas y la aerodinámica de su vuelo. Día y noche trabajó duro para construir dos pares de alas: un par para él y otro para su hijo.

Las alas eran complejas: sus armazones tenían que ser fuertes pero flexibles y ligeros, y debían proporcionar-

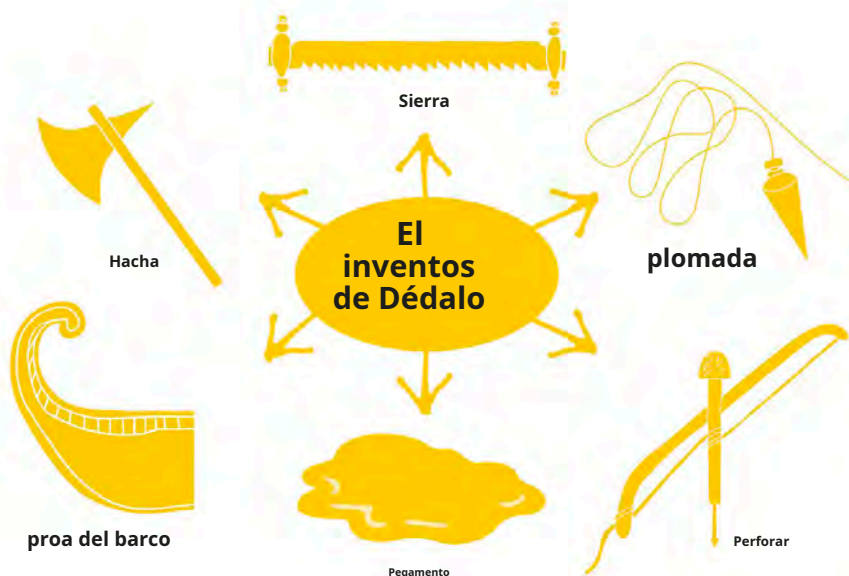
El oscuro pasado de Dédalo

Originario de Atenas, Dédalo huyó a Creta tras el asesinato de su sobrino Talos (a veces identificado como Pérðix), que también era su talentoso aprendiz. Se creía que Dédalo se había sentido amenazado por los crecientes poderes de invención de Talos, que parecían eclipsar a su

propio. A la edad de 12 años, Talos ya había inventado el torno de alfarero, el cincel y la primera brújula, que hizo con dos piezas de hierro que hacía girar sobre un pasador.

Abrumado por los celos, Dédalo empujó a Talos desde lo alto de la Acrópolis. En la versión del mito de Ovidio, Palas Minerva (Atenea) fue testigo del incidente e intervino para atrapar a Talos en el aire, transformándolo en un

perdiz: un pájaro, señala el poeta, al que le gusta vivir cerca del suelo. Buscando escapar del juicio, Dédalo huyó con su hijo Ícaro a Creta, mientras que la madre de Talos, hermana de Dédalo, se quitó la vida.





suficiente sustentación para desafiar la gravedad y mantener a Dédalo e Ícaro en el aire. Dédalo cubrió las alas con plumas reales, pero no sabía cómo colocarlas. La respuesta, decidió, era la cera: fuerte y flexible al mismo tiempo,

Sujetó las plumas firmemente y al mismo tiempo permitió flexibilidad. Dédalo se puso a trabajar. Fila tras fila y capa tras capa, cada penacho tuvo que ser colocado cuidadosamente y anclado con precisión para recrear los contornos de un ala real.

Vuelo arriesgado

Finalmente, se completaron las alas. Los resultados fueron sorprendentes: las alas hechas por el hombre perfectamente

Dédalo e Ícaro, del maestro genovés Domenico Piola (ca. 1670), muestra a Dédalo atando alas a la espalda de su hijo mientras señala el cielo y el peligroso viaje que le espera.

Replicó el movimiento de los pájaros. Sin embargo, el inventor sabía que las alas eran frágiles y le dio a su hijo instrucciones estrictas: bajo ningún concepto debía volar demasiado bajo, porque las olas podrían chapotear sus alas y el peso extra del agua podría arrastrarlo al océano. Tampoco debe volar demasiado alto, para evitar que los rayos del sol derritan la cera que mantiene unidas sus alas.

Dédalo instó a Ícaro a seguir el camino intermedio.

Usando los inventos de su padre, el joven salió de la torre y, en lugar de lanzarse hacia su muerte, fue elevado por el lento movimiento de las alas en el aire. Ícaro estaba entusiasmado; nunca se había sentido tan poderoso o libre. Su padre estaba más aprensivo y guió cautelosamente el camino hacia las nubes, evaluando su altura en cada etapa del viaje y usando puntos de referencia en el suelo para tomar un rumbo seguro.

Ícaro no sintió el miedo de su padre. Con cada aleteo, se volvía más magistral y más audaz, descendiendo en picado y elevándose por el aire, ajeno a las intenciones de su padre. repetidas advertencias. Mucho más allá del Egeo, voló cada vez más alto y se rió al ver a su padre aleteando lentamente debajo.

El descenso del chico

Ícaro se alegró del calor del sol en su rostro, pero de repente recordó las advertencias de su padre. Al ver la punta de un ala emplumada aflojarse y caer, se dio cuenta de que la cera se estaba ablandando con el calor. Alarmado, se sumergió en un descenso, pero demasiado tarde. Las plumas se desprendieron de sus alas cuando la cera se derritió y se sumergió hacia el mar.

Dédalo escuchó el grito desesperado de su hijo y miró hacia atrás, solo para ver la ráfaga de plumas y espuma donde Ícaro había golpeado la superficie del agua; la cercana isla de Icaria lleva el nombre de ese lugar. Devastado por la pérdida de su hijo, Dédalo no tuvo más opción que continuar solo. Aunque Icaria se encuentra al noreste de Creta frente a la costa de Turquía, las fuentes dicen que

arrogancia

El mito de Dédalo e Ícaro advierte contra el exceso de confianza o la arrogancia. Los mortales que eran considerados culpables de arrogancia eran severamente castigados en los mitos griegos y en la poesía y las obras de teatro que inspiraron esas historias. La ofensa se consideró grave porque amenazaba el orden del cosmos y las limitaciones impuestas a los mortales por los dioses.

Aristóteles proclamó la conveniencia del “medio dorado”: el camino intermedio

entre dos extremos. La conveniencia de este ideal se aplicaba a todos los aspectos de la vida y era considerado un atributo de belleza. En arquitectura, la media áurea se expresaba en términos de proporciones ideales derivadas de las matemáticas. Por ejemplo, el Partenón, construido entre 447 y 432 antes de Cristo en agradecimiento por una victoria ateniense sobre los invasores persas, fue la gloria suprema de una ciudad en su cenit político y militar, pero también fue un himno construido en piedra a la simetría y el equilibrio: la encarnación de la moderación y la belleza.

“
La virtud encuentra y
elige aquello que
es intermedio.

Aristóteles
Ética a Nicómaco

”

Dédalo finalmente desembarcó en Sicilia, muy al oeste. Allí, el rey Cócalo de Kamikos lo acogió.

Probado por un acertijo

Mientras tanto, el rey Minos estaba decidido a encontrar a su ingenioso inventor y devolverlo a Creta. Persiguió a Dédalo hasta Sicilia, donde revisó la isla con un acertijo que sabía que sólo Dédalo podría resolver: enhebrar una concha en espiral con un cordón de seda. Cuando el rey Cócalo devolvió la concha cuidadosamente ensartada, Minos supuso que Dédalo lo había ayudado. Tenía razón: Dédalo había atado el hilo a una hormiga y había dejado que la diminuta criatura lo pasara a través del caparazón.

Minos exigió la rendición de Dédalo, pero Cócalo ganó tiempo y pidió a su visitante que esperara.

Ícaro cae del cielo como mira su padre en este grabado de Jean Matheus (ca.1610), de una traducción de Ovidio *Metamorfosis* del francés Nicholas Renouard.



“
Por la ignorancia
de juventud, hizo su
vuelo demasiado alto y
cayó al mar.
Biblioteca Histórica
”

y disfrutar de su hospitalidad por un tiempo. Algunos dicen que sus hijas atacó y mató al rey Minos mientras se bañaba, otros que el propio Dédalo intervino en matarlo vertiendo agua hirviendo en el baño a través de tuberías secretas. Algunas versiones del mito dicen que después de su muerte, los dioses llevaron a Minos al Olimpo, donde trabajó con Hefesto, el dios de metalurgia y herrería.



Faetón y Helios

El mito de Ícaro y Dédalo a menudo se compara con el de Faetón y Helios. Helios, el dios del sol Titán, viajaba hacia el oeste a través del cielo todos los días en un carro dorado tirado por caballos en llamas y se lanzaba sobre el horizonte occidental al caer la noche. Todos los días, el hijo de Helios, Faetón (“El Resplandeciente”), observaba con asombro y envidia, rogando a su padre que le dejara conducir el carro. A pesar de sus dudas, Helios finalmente aceptó y Faetón se fue, riendo exultantemente.

Pronto, sin embargo, Faetón entró en pánico; sus caballos lo desviaron de su rumbo, corcoveando, zambulléndose y desviándose por el cielo. Volando bajo, quemaron la tierra; luego, volando hacia el espacio, dejaron los campos helados y áridos. Finalmente, Zeus había visto suficiente: lanzó un rayo y envió a Faetón a la muerte, como castigo por intentar volar demasiado alto. Si bien la historia de Ícaro suele verse como una advertencia contra la arrogancia, la de Ovidio

El relato de la caída de Faetón puede leerse como una historia de tanto la nobleza de las aspiraciones del hombre como su locura.



MIRANDO EL CABEZA DE GORGON EN EL ESCUDO PULIDO, LA DECAPIO

PERSEO Y MEDUSA

EN BREVE

TEMA

La amenaza de la sexualidad femenina

FUENTES

teogonía, Hesíodo, ca.700antes de Cristo; *Prometeo atado*, Esquilo, ca.430antes de Cristo; *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro, ca.100CE; *Descripción de Grecia*, Pausanias, ca.150CE.

CONFIGURACIÓN

Argos; Asia; Etiopía.

FIGURAS CLAVES

PerseoUn héroe; hijo de Zeus y Dánae.

DánaeHija de Acrisio; madre de Perseo.

ZeusRey de los dioses; padre de Perseo.

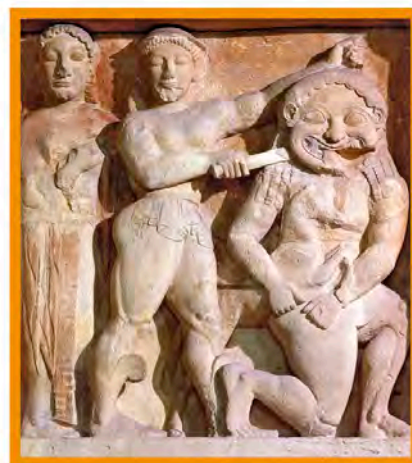
MedusaUna de las tres Gorgonas.

AndrómedaHija de La reina Casiopea y el rey Cefeo de Etiopía.

t Los orígenes de Perseo fueron tan extraordinarios como improbables: su madre, Dánae, lo concibió cuando Zeus la impregnó con una lluvia de oro. Perseo nació en Argos, Grecia, pero cuando le advirtieron a su abuelo Acrisio que algún día su nieto lo mataría, arrojó a Dánae y a Perseo a la deriva en un cofre de madera para que se ahogaran. Desembarcaron en la isla egea de Serifos, donde el rey los acogió.

La búsqueda de Perseo

Pasaron los años y el rey Polidectes quiso casarse con la bella Dánae, pero ella se negó.



En algunas versiones de la historia, el rey envió a Perseo con la mortal tarea de matar al monstruo Medusa, dejando a Polidectes libre para casarse con Dánae. En otros, Perseo se ofreció como desafío. En cualquier caso, Perseo se dispuso a matar a Medusa y traer su cabeza como prueba.

Medusa formaba parte de un trío de Gorgonas, criaturas que tenían serpientes por pelo y rostros tan espantosos que el más mínimo vistazo convertiría en piedra a cualquier espectador. Según algunos mitos, Medusa había nacido monstruosa, pero en otros había sido maldecida por la diosa Atenea por su vanidad. Las dos hermanas de Medusa eran inmortales, pero la propia Medusa había sido castigada especialmente por Atenea con la mortalidad y, por lo tanto, podía ser asesinada.

asistencia divina

Ante el desafío de matar a Medusa, Perseo recurrió a los dioses en busca de ayuda. Atenea le dio un reluciente escudo de bronce; Zeus le proporcionó una espada;

La decapitación de Medusa por Perseo, acompañado por Atenea, como se muestra en un siglo VIantes de Cristo. Relieve de piedra caliza tallado en el Templo C, Selinunte, Sicilia.

Ver también: Prometeo ayuda a la humanidad 28-31 y al Minotauro 74-75

Los muchos asuntos de Zeus 39-47 Los trabajos de Heracles 70-73

Teseo

“
se volvieron
apedrear a todos
los que los vieran.

Biblioteca

Hades proporcionó un casco de invisibilidad; y Hermes le concedió sandalias aladas. A instancias de Atenea, Perseo también visitó a las Hespérides, quienes le dieron una bolsa para llevar con seguridad la cabeza de Medusa: incluso muerta, su mirada petrificante y su cabello sibilante podían resultar fatales.

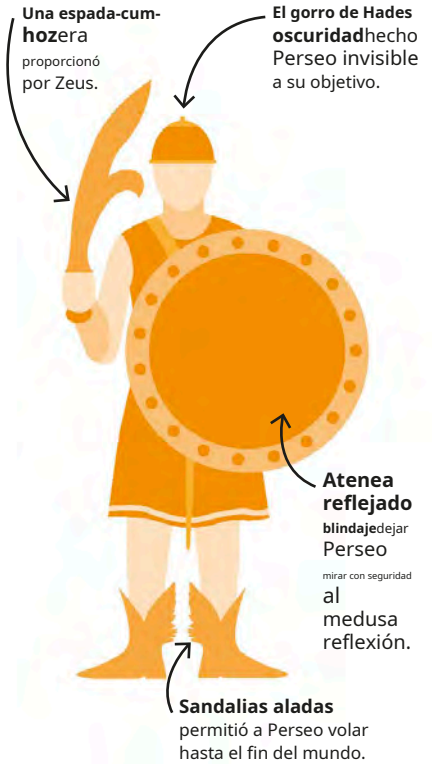
Finalmente, Perseo llegó a la isla de Sarpedón, de las Gorgonas, cerca de Cístene. Las Gorgonas dormían en una cueva custodiada por las Graeae, tres brujas que compartían un solo diente y un ojo. Mientras cambiaban sus dientes y ojos compartidos de uno

bruja a otra, los agarró a ambos y pasó de largo. Al encontrar a Medusa dormida, Perseo se acercó sigilosamente a ella sin ser detectado y no miró su rostro real sino su reflejo en su escudo. Levantando su espada en alto, la bajó con todas sus fuerzas, le cortó la cabeza y la metió en su bolso, sin mirar ni una sola vez directamente al rostro petrificante de Medusa.

Nueva vida

Medusa había quedado embarazada de Poseidón, y de la herida abierta dejada por su decapitación, el caballo alado Pegaso salió al galope, seguido por su hermano gigante Crisaor, llamado así por la espada de oro que blandía. Perseo partió a lomos de Pegaso y, durante su viaje de regreso a casa, rescató a la doncella Andrómeda de un monstruo marino. Cuando finalmente llegó a casa, Perseo entró victorioso en el palacio llevando

La cabeza de Medusa. Polidectes lo miró y se convirtió en piedra. Luego, Perseo devolvió sus regalos a los dioses y le dio la cabeza de la Gorgona como regalo a Atenea.



La armadura de Perseo Consistió en objetos que le habían dado varios dioses diferentes. A menudo, en la mitología griega antigua, los objetos encantados imbuidos de poderes mágicos ayudaban al héroe en su búsqueda.

Andrómada

Andrómada, hija del rey y la reina del antiguo reino de Etiopía (la región del Alto Nilo en África), era

reconocida por su belleza. Ella era humilde, pero su madre, la ninfa marina Casiopea, no lo era. Alardeando de que el atractivo de su hija superaba incluso al de las Nereidas (las ninfas que acompañaban a Poseidón), causó una ofensa imperdonable al dios del mar. Todos los días enviaba al monstruo marino gigante Cetus a atacar los campos de Etiopía y

pueblos. El padre de Andrómada, Cefeo, le rogó a Poseidón que evitara más persecuciones a su reino. Poseidón respondió que sólo expulsaría al monstruo si Cefeo le ofrecía a su hija en sacrificio.

Andrómada fue despojada desnuda, encadenada a una roca junto al mar, y abandonada a su suerte cuando Perseo se topó con esta escena y se abalanzó para intervenir. Mató a Cetus, liberó a Andrómada de sus cadenas y la tomó como su esposa y vivió con él en su casa en la isla de Serifos.





EL ODIO ES UN SIN FONDO COPA, LO HARÉ VERTER Y VERTER

JASÓN Y MEDEA

EN BREVE

TEMA

Traición y venganza

FUENTES

medea, Eurípides, 431 antes de Cristo;
Argonáutica, Apolonio de Rodas,
ca.250 antes de Cristo; *Biblioteca*,
Pseudo-Apolodoro, ca.100CE;
Descripción de Grecia, Pausanias,
ca.150CE.

CONFIGURACIÓN

Iolcos, Tesalia; Cólquida, en
el Mar Negro; Corinto, el
Peloponeso.

FIGURAS CLAVES

jasonHijo de Creteo;
heredero legítimo al trono.

PeliasRey de Yolcos.

Rey EetesHijo del dios sol
Helios; rey de Cólquida.

Los argonautasEl grupo de
héroes de Jason, que comanda un
barco llamado *argo*.

medeaHechicera y
hija del rey Eetes.

jAsón, el legítimo heredero al trono de Yolcos, creció en el exilio, desplazado por su tío Pelias, medio hermano del padre. Tan pronto como Jasón tuvo edad suficiente, hizo el viaje de regreso a su reino de Tesalia para recuperar su corona. Pelias aceptó el reclamo de Jason, pero insistió en que, para ser rey de Yolcos, primero tendría que viajar al este, al Cáucaso, y traer el mágico vellocino de oro de manos del rey Eetes de Cólquida.

Los argonautas

Pelias confiaba en que la misión sería suicida y que Jason nunca regresaría, pero Jason tenía la

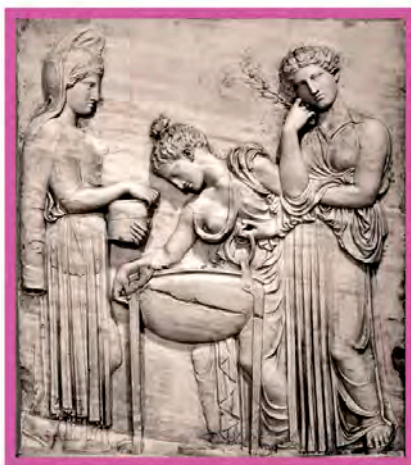
la diosa Atenea a su lado. Siguiendo sus instrucciones, reunió a un grupo de guerreros y los puso a trabajar en la construcción de un barco *argo*. Luego sus guerreros se hicieron a la mar, llamándose a sí mismos "Argonautas" y, después de muchas aventuras, desembarcaron en Cólquida. Esta era una isla considerada el fin de la Tierra por los griegos. haciendo su camino

Río arriba, en una región montañosa salvaje, los argonautas encontraron el legendario vellón colgando de una rama en un bosque sagrado. Lo custodiaba un dragón feroz que nunca dormía.

La obsesión de Medea

A la llegada de Jasón, el caprichoso Eros, dios del deseo, golpeó a la hija del rey, Medea, con un de sus flechas con punta de oro. La joven princesa se enamoró perdidamente al instante. Aunque era sobrina de la bruja Circe y hechicera por derecho propio, Medea no pudo resistir. Consumida por el deseo, lo único que quería era ser

Medea sostiene su poción mortal mientras las involuntarias hijas de Pelias traen un caldero para su baño fatal. Esta es una copia romana de una estela de mármol griega (monumento funerario) de ca. 420 antes de Cristo.



Ver también: Los trabajos de Heracles 70-73 - Teseo y el Minotauro 74-75.
Perseo y Medusa 80-81 Cupido y Psique 110-11



Medea se prepara para asesinar a Absyrtus y arrojar sus restos por la borda, mientras ella y Jason huyen juntos de Cólquida a bordo del *Argo* en esta pintura de Herbert James Draper (1904).

con Jason y ayudarlo en todo lo que pudiera. Preparó una poción que enviaría al dragón a un sueño largo y profundo, para que Jason pudiera pasar por encima de su cuerpo en reposo y tomar el vellón.

Habiendo engañado a su padre con el vellón, Medea recurrió a un espantoso asesinato para escapar con Jasón y los argonautas. Mientras huía de Cólquida a bordo del *Argo*, masacró a su hermano menor y arrojó partes de su cuerpo al mar, para que su padre, que la perseguía, tuviera que detenerse a recogerlos para enterrarlos.

Una mujer despreciada

Cuando Jason llegó a Iolcos con el Vello de Oro, Pelias se negó a cumplir su parte del contrato. Medea lo engañó para que tomara una poción mortal que, según ella, le daría la eterna juventud. Después de este segundo asesinato, Jason, Medea y

sus hijos tuvieron que huir a Corinto. Allí, en busca de objetivos políticos. Con esta ventaja, Jasón traicionó a Medea y la dejó por Glauce, una princesa de la casa gobernante de la ciudad.

Medea pronto se vengó. Le dio a la nueva novia un vestido de novia empapado en veneno que estalló en llamas cuando se lo puso, matándola a ella y a su padre. Luego, Medea mató a dos de sus tres hijos, dejando solo a Tesalia con vida. Antes de que Jason pudiera castigarla por este terrible crimen, ella huyó a Atenas, volando en el carro dorado de su abuelo, Helios.

“

Más fuerte que el amor del amante es el odio del amante. Incurables, en cada uno, las heridas que hacen.

medea

”



Eurípides

los tres mas grandes

Los dramaturgos de la antigua Grecia convirtieron los mitos en tragedias que todavía se representan hoy en día y articulan elocuentemente la impotencia de la humanidad ante un destino implacable. Esquilo (ca.525-455 antes de Cristo) y Sófocles (ca.496-405 antes de Cristo) escribieron sobre la angustia existencial de la humanidad, sino Eurípides (ca.480-406 antes de Cristo)

fue más allá y reveló la desgarradora vida interior de hombres y mujeres convincentes. Se conservan más obras suyas que las de Esquilo y Sófocles combinado—su popularidad creció en el período helenístico que siguió a la muerte de Alejandro en 323. antes de Cristo, y se le considera una piedra angular de la literatura occidental.

de Eurípides *medea* es Particularmente sorprendente por su sofisticación psicológica y compasión. Su furia se evoca en todo su horror, al igual que el tormento que siente por su abandono y el dolor que enfrenta como madre: “Preferiría estar tres veces en la primera línea de la falange de batalla”, dice, “que pasar por los sufrimientos del parto aunque sea una vez”.



DESGRACIADO EDIPO—DE TODOS HOMBRES, MENOS A

¡SÉ ENVIDIADO!

EL DESTINO DE EDIPO

EN BREVE

TEMA

Destino

FUENTE

Edipo tirano, Sófocles, ca.430 antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

Tebas.

FIGURAS CLAVES

Layo Rey de Tebas.

Yocasta Reina de Tebas; esposa de Layo, entonces Edipo.

Edipo Hijo de Layo y Yocasta.

Polibo y Mérope El rey y la reina de Corinto.

El oráculo También conocida como Pythia; una mujer ampliamente venerada por sus profecías.

La Esfinge Una criatura que planteaba acertijos y castigaba a quien respondía incorrectamente.

tiresias El profeta ciego de Tebas.

K El rey Layo de Tebas fue advertido por su adivino (un psíquico) que nunca engendrara un hijo. Si lo hacía, profetizó el adivino, el hijo del rey crecería para matarlo y luego se casaría con su esposa. Sin embargo, la reina de Layo, Yocasta, era irresistiblemente hermosa. Finalmente, el deseo lo invadió y durmieron juntos. Nueve meses después, Yocasta dio a luz a un hijo, Edipo.

Hogar a hogar

Consciente de la profecía, Layo entregó el bebé a un sirviente y le dijo que dejara a Edipo en el ladera de la montaña para morir. Pero una familia de pastores encontró al bebé y lo cuidó, entregándolo más tarde al rey Pólipo y a la reina Mérope de Corinto, quienes no tenían hijos propios. Edipo creció feliz pero un día escuchó murmurar que no era hijo de sus padres. Fue a Delfos para preguntarle al Oráculo y descubrió que estaba destinado a matar a su padre y

casarse con su madre. Angustiado ante la idea de matar a Pólipo y casarse con Mérope, Edipo abandonó Corinto y huyó hacia Tebas, consciente de que aquel era el hogar de su familia biológica.

Profecía cumplida

En el camino a Tebas, Edipo se encontró con un dignatario engreído, que exigió que Edipo le dejara paso. Se peleó con el hombre y lo mató, sin darse cuenta de que era el rey Layo, su padre. Cuando Edipo se enamoró de la viuda del rey, Yocasta, no tenía idea de que ella era su propia madre.

Cualquier hombre que quisiera casarse con Yocasta y convertirse en el nuevo rey de Tebas tenía que resolver un enigma.



Edipo responde a la Esfinge en este detalle de un sarcófago del período helenístico (ca. 323-31 antes de Cristo), ahora exhibido en el Museo Arqueológico Nacional de Atenas.

Ver también: Los dioses olímpicos 24-31
Eshu el embaucador 294-97

Orestes venga a Agamenón 64-65 La búsqueda de Odiseo 66-71



representada por la criatura con cabeza humana, cuerpo de león y alas de pájaro conocida como la Esfinge. "¿Qué", preguntó la Esfinge, "va sobre cuatro patas por la mañana, dos patas al mediodía y tres patas por la noche?" Edipo no dudó: "Hombre", respondió. Cuando es niño, el hombre gatea a cuatro patas; luego camina erguido; finalmente, en la vejez, avanza arrastrando los pies con la ayuda de un palo.

Condenado por el destino

Edipo y Yocasta se casaron, vivieron felices en palacio y tuvieron varios hijos antes de que Tebas fuera azotada por una plaga devastadora. Cuando todos los rituales y sacrificios no lograron proporcionar una cura, el profeta ciego Tiresias le dijo al asombrado rey que había condenado a la ciudad con sus propias acciones. Cuando

Edipo se ciega al conocer la identidad de su esposa en esta miniatura de *De Casibus Virorum Illustrium* ("Sobre el destino de los hombres famosos"), Giovanni Boccaccio (1313-1375).

Tiresias le explicó a Edipo que el hombre con el que había luchado y matado era su padre, Edipo se dio cuenta de que Yocasta era su madre. Ante esta revelación, Yocasta se suicidó, y cuando Edipo encontró su cuerpo, se clavó los alfileres de su vestido en los ojos, cegándose.

Aunque Edipo no había sido consciente de que estaba cometiendo parricidio o incesto, su conducta debía ser castigada. A pesar de su nacimiento real, su integridad y su capacidad para responder al enigma más difícil, Edipo fue tan incapaz como cualquiera de nosotros de escapar de su destino.

“

¿Qué hombre
desgracias alguna vez
arrojó sus éxitos
en tan violento

¿un reverso?

Edipo tirano

”

El complejo de Edipo

Sigmund Freud (1856-1939), el fundador del psicoanálisis, conmocionó al mundo con sus teorías del inconsciente. Su idea de que las personas eran impulsadas por partes de su personalidad de la que no tenían conocimiento era profundamente perturbadora en ese momento. Se reservó especial indignación para su teoría del "Edipo complejo", que lleva el nombre de los personajes de la obra de Sófocles. En toda familia, dijo Freud, el hijo anhela inconscientemente poseer a su madre, su primer amor desde la infancia, y desbancar a su padre del primer lugar en sus afectos.

Las teorías de Freud fueron son infalsificables (imposibles de probar o refutar) y muchos de ellos son descartados por los psiquiatras modernos. Sin embargo, la idea del complejo de Edipo persiste en la cultura popular, ya que ayuda a dar sentido emocional a rivalidades y celos aparentemente irracionales dentro de las familias.



ELLA QUIERE ADONIS MÁS QUE ELLA ¿EL CIELO MISMO

AFRODITA Y ADONIS

EN BREVE

TEMA

amor no correspondido

FUENTES

Metamorfosis, Ovidio, 8CE;
Biblioteca, Pseudo-Apolodoro,
ca. 100CE.

CONFIGURACIÓN

Antigua Grecia.

FIGURAS CLAVES

Afrodita Diosa del amor;
Conocida como Venus en el mito
romano, persiguió
implacablemente a Adonis.

Eros Hijo de Afrodita; dios de
la atracción sexual.

Cíniras Rey de Chipre;
engañado y seducido por su
hija, luego disgustado por
ella.

mirra Hija de Cíniras; Compadeciéndose
de ella, los dioses la convirtieron más
tarde en un árbol de mirra.

Adonis Hijo de Cíniras y
Mirra; una joven hermosa
y casta.

mi Incluso Afrodita, la gran diosa
del amor, no era inmune a los
arrebatos del deseo. Un día,
mientras Eros jugaba en brazos de su
madre, una de sus flechas rozó su pecho.
Cuando miró hacia arriba, la primera
persona que Afrodita vio por casualidad
fue el hermoso Adonis, mientras pasaba
corriendo con su jauría de perros en
busca de un ciervo solitario.

Afrodita quedó inmediatamente enamorada.
Adonis, el hijo de Mirra, no sólo era el joven
más hermoso de todos (hasta el día de hoy su
nombre es sinónimo de belleza masculina),
sino también el menos

Adonis rechaza a Afrodita mientras se
apresura a cazar. En Tiziano *Venus y Adonis*
(1554), este no es momento para el amor:
Eros está dormido, amanece y los perros
anhelan irse.



Ver también: Orfeo y Eurídice 53 - Perseo y Medusa 82-83 Cupido y Psique 112-13
Eco y Narciso 114 - Pomona y Vertumnus 122-123 Píramo y Tisbe 124

mirra

Adonis fue concebido a través del deseo antinatural de su madre Mirra por su padre Cíniras, rey de Chipre. Esto sucedió cuando Myrrha se metió en su cama una noche, después de haber bebido demasiado vino, engañándolo haciéndole creer que ella era su madre. Su pasión incestuosa fue el castigo de las Furias; la participación involuntaria de Cíniras fue un acto de rencor por parte de Afrodita, que se había sentido muy ofendida cuando la madre de Mirra, Kenkheis, se había jactado de

la belleza de su hija. Huyendo de su padre indignado, Myrrha se convirtió en árbol a petición propia, después de orar por transformación de los dioses como castigo por sus acciones. Derramando lágrimas de mirra, dio a luz a Adonis, que era perversamente casto. Los escritores clásicos escribieron que la lujuria de Myrrha por su padre provenía de una obsesión por su virginidad.

Mirra esconde su rostro avergonzado mientras los poetas Dante y Virgilio viajan por el infierno, en una ilustración de Gustave Doré (1885).



alcanzable. Resueltamente casto, no tenía ningún interés en el amor romántico. La caza del amor era la única pasión que agitaba su frío corazón. Día y noche corría a través de un denso y oscuro bosque en busca de todo tipo de presas.

Inflamada por el deseo, Afrodita partió en busca de Adonis, con su largo cabello ondeando hacia atrás y sus prendas abiertas mientras corría. Cada vez que atrapaba a Adonis, él luchaba por liberarse. Él no se sometería a sus abrazos, por mucho que ella le pidiera que se quedara.

Advertencias desatendidas

Al perseguir a Adonis por el bosque, Afrodita tuvo cuidado de mantenerse alejada de los jabalíes y otros animales salvajes que pudieran atacar, e instó a Adonis a hacer lo mismo.

Adonis descartó los temores de Afrodita, rechazó sus súplicas y caricias y regresó a su caza, sólo para ser atacado por un gigante y feroz jabalí. Su afilado colmillo le cortó la ingle, una castración simbólica considerada por algunos estudiosos como un castigo por su rechazo del amor sexual. Como

Adonis yacía agonizante en los brazos de Afrodita que lloraba, con su sangre derramada. A su orden, las gotas de sangre tiñeron los hermosos pétalos de la anémona de un rojo intenso, y la flor brotó de nuevo cada año.

Adonis y las estaciones

Las mujeres atenienses celebraban un festival anual en memoria de Adonis, llamado Adonia. Platón lo desaprobaba, pero por lo demás los cronistas oficiales de la vida griega, predominantemente masculinos, dijeron poco sobre este festival de las mujeres.

“

Mi querido Adonis,
mantenerse alejado de
bestias salvajes.
Metamorfosis

”

sexualidad. Las mujeres celebraban abiertamente la belleza física masculina y lamentaban su naturaleza fugaz. Ellos y sus hijas construyeron jardines en miniatura en macetas repletas de plantas de rápido crecimiento y las subieron a los tejados. Cuando terminaron los ocho días de danza y canto del Adonia, las plantas fueron arrojadas a los arroyos o al océano, un acto simbólico visto por algunos eruditos como un intento de generar abundante lluvia para la próxima cosecha.

Tanto en los mitos como en los festivales, Adonis no sólo era recordado por su fría belleza, sino que también estaba vinculado a la fertilidad, las estaciones y el ciclo de decadencia y regeneración. Un mito, por ejemplo, habla de un conflicto entre Afrodita y Perséfone sobre a quién se le debería permitir quedarse con el niño Adonis. Zeus ordenó a Adonis que dividiera su tiempo en partes iguales entre los dos, pasando la primavera y el verano con Afrodita (entre los vivos) y el otoño y el invierno con Perséfone (en el inframundo). Este cuento enfatiza la

conexión con la fertilidad y el ciclo de muerte y reactivación de los cultivos.



LO QUE SEA QUE YO EL TOQUE, QUE SE TRANSFORME EN ORO LEONADO

REY MIDAS

EN BREVE

TEMA

Un regalo maldito

FUENTES

Anábasis "La marcha de los 10.000", Jenofonte, ca.370antes de Cristo; *Metamorfosis*, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

Ancyra (ahora Ankara), en Frigia (Turquía central).

FIGURAS CLAVES

Midas Rey de Frigia; maldito con un toque dorado.

Sileno Mitad hombre, mitad caballo; dios de la elaboración del vino y de la embriaguez; compañero y tutor de Dioniso.

Dioniso El dios de la fertilidad y el vino, que traía tanto éxtasis como rabia.

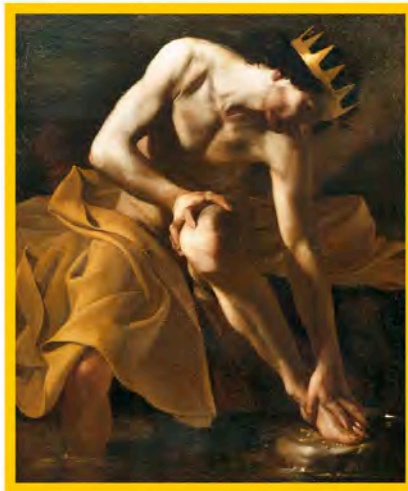
King Midas generosamente entretuvo a Sileno, el compañero de Dioniso, para Diez días después de salvarlo de una mafia del pueblo. Aunque el relato de Jenofonte afirmaba que Midas capturó a Sileno para robarle su sabiduría, en el cuento de Ovidio Dioniso estaba agradecido por el regreso sano y salvo de su amigo y le ofreció a Midas todo lo que quería.

Midas pidió que todo lo que tocara se convirtiera en oro y el dios le concedió su deseo. el rey estaba

Se emocionó y al instante tocó todo lo que vio: una ramita, una piedra, una espiga de trigo, una manzana en una rama. Todo se convirtió inmediatamente en oro sólido y brillante. Al llegar a casa, las puertas y alféizares de madera de su propio palacio se transformaban allí donde los tocaba. ¡Qué buena suerte!

Sin embargo, pronto Midas se dio cuenta del hambre que tenía y ordenó a sus sirvientes que le trajeran comida. Al tocarlo, el pan se convertía en oro y el vino en oro fundido. ¿Podría volver a comer o beber alguna vez?

Midas huyó de su casa, odiando lo que había deseado. Buscando refugio en el desierto, clamó a Dioniso y le rogó a su benefactor que le devolviera su regalo. El dios le dijo que se bañara en las colinas, en el nacimiento del Pactolus; Al lavar la maldición, Midas se liberó de su toque dorado.



Mientras Midas se bañaba en el nacimiento del río, que se muestra aquí en una obra de Bartolomeo Manfredi (1617-1619), se decía que el oro que lavó se filtró en la arena, enriqueciendo más tarde al rey Creso.

Ver también: Los numerosos asuntos de Zeus 42-47 Vesta y Príapo 108-09

El culto a Dioniso 52



EN BREVE

TEMA

Ciudad perdida

FUENTES

Timeoycritias, Platón,
ca.360 antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

Más allá de las Columnas de Heracles (ahora conocidas como el Estrecho de Gibraltar), que marcaban el límite del mundo griego antiguo.



Una confederación de reyes,
de gran y maravilloso poder.

critias



EN UN SOLO DÍA Y NOCHE, LA ISLA DE LA ATLÁNTIDA DESAPARECIDA BAJO LAS OLAS

LA LEYENDA DE LA ATLÁNTIDA

A La Atlántida fue una civilización mítica que floreció antes de que una guerra desafortunada y las fuerzas naturales la destruyeran. El filósofo ateniense Platón lo describe en dos diálogos como una ilustración imaginativa de sus creencias sobre cómo debe administrarse un estado ideal y los peligros del uso arrogante del poder.

Aunque era una isla, la Atlántida era "más grande que Libia y Asia". Era una sociedad avanzada, técnicamente exitosa y bien gobernada. Sin embargo, cuando este agresor rico libró una guerra no provocada, fue la pequeña y democrática Atenas la que prevaleció gracias a su "virtud y fuerza". La aparentemente utópica Atlántida fracasó, señala Platón, porque su gente se volvió corrupta. Por esto, el gran dios Zeus los castigó, enviando terremotos e inundaciones hasta que finalmente la Atlántida fue tragada por el mar.

recuerdos minoicos

Esta fábula fue tan vívidamente sugerente que la búsqueda para encontrar un sitio que inspirara la historia de Platón nunca



[Atenas] brilló,
en la excelencia de ella
virtud y fuerza.

critias



cesado. Hubo un precedente histórico para la pérdida de la Atlántida: la erupción de la isla-volcán de Thera (Santorini), en el Egeo, al sur de Grecia, hacia 1500. antes de Cristo. No sólo la mayor parte de la isla se hundió en el mar, sino que el efecto oscurecimiento de las cenizas en el cielo creó un "invierno" que duró varios años. Este desastre probablemente provocó el fin del

La civilización minoica y algunos estudiosos creen que la historia de la Atlántida representaba una especie de memoria popular de estos acontecimientos.



ANTIGUO





ROMA



Roma **esfundado**
(de acuerdo a
tradición celebrada
en el anual
parilla festival).



753 antes de Cristo

de virgilionacional
épico el *Eneida*
relata la de Eneas
huida de Troya y
largo viaje a Italia.



30-19 antes de Cristo

Livio *Historia de
Roma* entrelaza
mitos fundacionales
con histórico
registros de Roma.



27-9 antes de Cristo

509 antes de Cristo



El último rey de Roma,
Tarquino el Orgullosa, es
derrocado; Roma
se convierte en una **república**.

27 antes de Cristo



Después **guerra civil**
termina en victoria
para Octavio, él
se convierte en el primero de Roma
emperador Augusto.

7 antes de Cristo



antigüedades romanas,
por Dionisio, huellas
de roma **historia**
y leyendas arriba
hasta ca. 240 antes de Cristo.

t Se dice que la ciudad de Roma fue fundada en el año 753. antes de Cristo por Rómulo y Remo, dos descendientes del príncipe troyano Eneas, cuyo viaje desde la ciudad saqueada de Troya fue objeto de la *Eneida*. Roma se convirtió en una gran potencia imperial, en su mayor extensión bajo Trajano (ca. 100 CE), que abarca el 20 por ciento de la población mundial.

Grecia y Roma

La cultura romana absorbió la de las diversas tribus de Italia (los latinos, los etruscos y los sabinos) cuyos dioses fueron adoptados por la mitología romana. Sin embargo, los romanos también se apropiaron de los mitos de los antiguos griegos, cuyas colonias, cultura y mitos habían asumido, alineando muchos de sus propios dioses con sus homólogos griegos.

Sin embargo, los dioses romanos no eran simplemente dioses griegos con nombres diferentes. Baco, el alegre dios romano del vino y la inspiración, se parece más al dios etrusco Fufluns, que busca placer, que al griego Dioniso. La "Tríada Capitolina" de Júpiter, Juno y Minerva se desarrolló a partir de los dioses etruscos Tinia, Uni y Menvra. Sólo más tarde estos dioses romanos se alinearon con Zeus, Hera y Atenea.

Muchos escritores romanos se esforzaron en enfatizar la superioridad moral de los dioses romanos sobre sus homólogos griegos. A los romanos no les gustaba la amoralidad desenfrenada de los dioses griegos y preferían enfatizar la rectitud moral de los dioses de Roma. Un mito como el de Aracne, la hilandera y la tejedora que criticaba a los dioses al representar sus aspectos más

actos vergonzosos y como resultado se convirtió en una araña; apelaba a los valores romanos porque condenaba la inmoralidad de los dioses y castigaba a un humano por atreverse a reprocharles. La historia de Aracne fue registrada por el poeta Ovidio, una de las autoridades clave en la mitología romana, pero probablemente la tomó de una fuente griega perdida, como *aracne* significa "araña" en griego.

La antigua religión romana giraba en torno a complacer a los dioses. Antes de que Constantino legalizara el cristianismo en el año 313 CE, el calendario romano estaba lleno de días festivos, sacrificios y rituales a las numerosas deidades. Si bien los romanos compartían y celebraban los mitos de sus diversos dioses, su religión se basaba en la práctica de actos rituales, más que en creencias doctrinales o narrativas mitológicas.

Ovidio explora el creación, deidades, historia, y rituales de Roma en sus poemas, *fasti* y *Metamorfosis*.



8CE

Plumas de Plutarco 23 **biografías** de griegos legendarios y romanos en *Vidas paralelas*.



CALIFORNIA. 100–120CE

Bajo el emperador Constantino, Roma comienza a hacer la transición **acristiandad** como su religión oficial.



306–337CE

El romano oriental (o bizantino) Imperio, formado en 330CE, **cae en manos de los turcos otomanos**.



1453CE

CALIFORNIA. 80CE



El *tebaida*, por Estacio, representa el **asalto de Argos campeones** sobre el ciudad de Tebas.

CALIFORNIA. 158–180CE



de Apuleyo *Metamorfosis*, conocido como *El Dorado Culo*, cuenta la historia de **Cupido y Psique**.

476CE



líder germánico Odoacro depone Emperador Rómulo, y **el romano el imperio cae**.

Historias de origen

Gran parte de la mitología que puede considerarse auténticamente romana, como la historia de Rómulo y Remo, se refiere a la fundación de Roma. El poema épico de Virgilio, el *Eneida*, conscientemente inspirado en las obras griegas de Homero, explica cómo el príncipe troyano Eneas huyó del saqueo de Troya y viajó a Italia para fundar una nueva nación.

Otro mito, registrado por Dionisio de Halicarnaso, hablaba de una flota de barcos de guerra de Acaya (Grecia) que regresaba de Troya con algunas mujeres troyanas capturadas. Su viaje triunfal se vio interrumpido cuando una tormenta los obligó a llegar a la costa italiana. Los aqueos levantaron sus barcos para pasar el invierno y, en la primavera, justo cuando se disponían a partir, las mujeres troyanas hicieron su movimiento.

Temiendo ser vendidos como esclavos, prendieron fuego a los barcos, haciéndolos inservibles. Por tanto, los aqueos se vieron obligados a establecerse allí, en Italia, en lugar de regresar a Grecia.

Cualquiera que fuera el mito que favorecieran, los romanos estaban orgullosos de rastrear su cultura hasta la de la antigua Grecia, a través de los victoriosos aqueos o los derrotados troyanos. Uno El relato de Hellanicus de Lesbos incluso unificó los dos: en esta versión, Eneas viajó a Italia junto a Odiseo y nombró a la ciudad de Roma en honor a Romê (o Rhome), la mujer troyana que había alentado a los demás a quemar los barcos.

Otras influencias

La mitología romana también estuvo influida por la influencia de deidades y cultos de tierras más allá de Italia y Grecia;

absorbió las historias de la Gran Madre, Cibeles, de Anatolia; del dios egipcio Isis; y de deidades sirias como Júpiter Heliopolitano. Como escribió el poeta Juvenal en su *Sátiras*, “El Orontes sirio ya hace tiempo que desemboca en el Tíber”. Un dios que ganó muchos seguidores entre los soldados romanos fue Mitra. Puede que sus orígenes fueran persas, pero el culto al matador de toros era distintivamente romano.

Al gobernar un vasto imperio, los romanos mantuvieron extensos registros, lo que ayuda a explicar por qué gran parte de su mitología ha sobrevivido. Los poemas, cartas y sátiras del arte y la literatura preservaron y transformaron los mitos griegos, etruscos y orientales en vívidas reimaginaciones que todavía influyen en los artistas occidentales de hoy.



ISINGOF

BRAZOS

Y EL HOMBRE

ENEAS, FUNDADOR DE ROMA





EN BREVE

TEMA

epopeya nacional

FUENTES

Eneida, Virgilio, ca. 30-19 antes de Cristo; *Metamorfosis*, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

De Troya a Italia, ca. 1000 antes de Cristo.

FIGURAS CLAVES

Eneas Un príncipe de Troya.

Venus Diosa del amor y madre de Eneas.

Anquises Padre de Eneas.

Juno Reina de los dioses; enemigo de los troyanos.

Travesura Reina de Cartago; amante de Eneas.

Júpiter Rey de los dioses.

Iavinia Princesa del Lacio; futura esposa de Eneas.

Turno Gobernante de Rutuli; enemigo de Eneas.

Neptuno Dios del mar.

tl príncipe troyano Eneas, hijo del mortal Anquises y de la diosa Venus (Afrodita), apareció por primera vez en la obra de Homero. *Ilíada*, pero fue elevado al papel de padre fundador de Roma en la poderosa epopeya de Virgilio, la *Eneida*. Su historia comienza al final de la Guerra de Troya. Eneas se vio obligado a huir de Troya cuando la ciudad cayó en manos de los griegos. El *Eneida* describe el posterior viaje de Eneas a Italia, plagado de drama y desgracias.

escapar de troya

El poema comienza con Eneas azotado por la tormenta en Cartago, contándole a la reina los acontecimientos que lo llevaron a huir de Troya. Explicó cómo los troyanos habían sido engañados por un caballo de madera gigante que los griegos habían dejado fuera de Troya. Los troyanos lo llevaron dentro de las murallas de la ciudad, sin saber que en su interior se escondían guerreros griegos. Esa noche, salieron sigilosamente y abrieron las puertas de la ciudad al resto de las fuerzas griegas, que destruyeron Troya.

Eneas inicialmente se unió a la lucha, pero su primo asesinado, Héctor, lo llamó en un sueño para fundar una nueva ciudad troyana. Su madre, Venus, también



teniendo anquises, su padre, sobre sus hombros, Eneas huye de Troya con su hijo Ascanio. Su esposa, Creusa, todavía está junto a ellos en esta imagen, pintada en 1598 por Federico Fiori Barocci.

lo instó a huir y llevarse consigo a su familia, las reliquias sagradas de Troya y los dioses domésticos. Eneas escapó con su hijo Ascanio y su padre, Anquises, pero su esposa, Creusa, se separó del grupo. Cuando regresó, Eneas sólo encontró su fantasma, quien le dijo que estaba destinado a fundar una nueva ciudad en Italia.

Huyendo por mar, Eneas y sus seguidores fueron a Tracia y luego a Delos, donde Apolo, el dios de

Virgilio



El poeta Publio Virgilio Marón nació cerca de Mantua en el año 70. antes de Cristo, y murió en Brundisium en 19 antes de Cristo. Escribió tres obras importantes: la *Églogas*, el *Geórgicas*, y el *Eneida*. Mientras que los dos primeros tratan de temas pastorales, Virgilio se inspiró en la obra de Homero. *Ilíada* y *Odisea* para crear el *Eneida* como una epopeya nacional romana y un mito fundacional. Aunque el *Eneida* sigue inmediatamente a los acontecimientos del *Ilíada*, su héroe no es uno de los griegos victoriosos sino Eneas, un príncipe de los troyanos vencidos que huye. Eneas no es astuto como el de Homero.

Odiseo; en cambio, a menudo se le describe como *padre* ("padre y *Pío*" piadoso") para enfatizar su noble búsqueda.

Según su biógrafo, Elio Donato, Virgilio recitó gran parte de la *Eneida* al emperador Augusto, lo que provocó que la hermana de Augusto, Octavia, se desmayara ante la mención profética de su hijo Marcelo en el libro VI.

Después de que Virgilio terminó de escribir el *Eneida*, planeó hacer correcciones, pero cayó enfermo. A pesar de su último deseo de que se quemara el manuscrito, el emperador ordenó su publicación.

Ver también: Hades y el inframundo 48-49 - La búsqueda de Odiseo 66-71 Los trabajos de Heracles 72-75 - La fundación de Roma 102-03 La sibila de Cumas 110-11

Profecías sobre Eneas



La profecía le aconsejó que buscara la tierra de sus antepasados. Por lo tanto, Eneas navegó a Creta, hogar del antepasado troyano Teucus, pero los dioses en una visión le indicaron que fuera a Italia, hogar de su antepasado Dárdano.

Luego, Eneas conoció a las Arpías, feroces aves con rostro femenino. Uno maldijo a Eneas, profetizando que alcanzaría su objetivo sólo cuando el hambre extrema obligara al grupo a comerse sus mesas. Navegaron a Sicilia, donde murió el anciano padre de Eneas, y luego partieron hacia Italia, pero el dios del viento Eolo, por orden de Juno, que odiaba a los troyanos, desvió violentamente sus barcos de su rumbo.

Refugiado en la ciudad norteafricana de Cartago, Eneas conoció a la reina Dido; fue a ella a quien le contó la historia de su huida

de Troya. Alentados por Venus, Eneas y Dido se enamoraron y consumaron su pasión en una cueva durante una tormenta. Cuando Júpiter se enteró de esto, envió a su mensajero Mercurio para recordarle a Eneas que abandonara Cartago para fundar una nueva ciudad.

la reina trágica

Al enterarse de la partida de su amante, Dido pidió a su hermana Anna que construyera una pira de sacrificios y ella se arrojó sobre ella. Desde las llamas, pudo ver partir los barcos de Eneas, por lo que le atravesó el cuerpo con su espada. Para poner fin a su agonía,

Dido se apuñaló cuando Eneas y sus seguidores zarparon de Cartago con destino a Italia. Esta miniatura procede de una copia en pergamino del *Eneida* Realizado en Francia en 1469.

Juno envió a Iris, el arco iris, a la tierra para liberar su alma cortando un mechón de cabello de Dido como ofrenda a Dis, gobernante del inframundo. Mientras Eneas se alejaba de Cartago, miró hacia atrás y vio el humo de la pira funeraria. No se enteró del suicidio de Dido hasta más tarde, cuando conoció su sombra en el Inframundo.

Eneas busca a su padre

Al regresar a Sicilia, Eneas celebró juegos fúnebres para conmemorar a su padre muerto, Anquises. Mientras tanto, Juno, todavía guardando su antiguo rencor y ansiosa por retrasar la búsqueda de Eneas, inspiró a las mujeres troyanas a prender fuego a los barcos. Júpiter envió una lluvia torrencial para extinguir las llamas y, en una visión, Anquises instó a Eneas a continuar su búsqueda y encontrarse con él en el inframundo. Eneas siguió navegando y, a pesar de la pérdida de su timonel, Palinuro, que cayó por la borda, finalmente llegó a Italia.

Ansioso por volver a ver a su padre muerto, la sibila de Cumas le aconsejó a Eneas que arrancara una-



Cronología de los acontecimientos en el *Eneida*



Eneas huye de Troya con su padre

Anquises después de su
El fantasma de su esposa le
dice que debe encontrar la
tierra del Tíber.

En Délos, Eneas
ofrece sacrificios
a Apolo pero
malinterpreta
pistas sobre el sitio de
su futura ciudad.



En Creta,

Eneas tiene un
visión en la que
los dioses le dicen
que viaje a Italia.

las arpías

atacar a Eneas
después de que se desvía
del rumbo hacia
su casa en
las Estrófades
islas.



Enamorado con
Dido, reina de
Cartago,
solo Eneas
la deja
cuando los dioses
recordarle
su destino.

comprado para regalar a Proserpina, reina del inframundo y esposa de Dis; la rama les aseguró un paso seguro con el barquero Caronte a través del río Styx. Luego, la Sibila sedó al perro guardián, Cerberus, con un pastel de miel drogado. En el inframundo, Eneas habló con el fantasma de Dido, pero ella se alejó de él sin decir una palabra. Anquises, sin embargo, se alegró muchísimo al ver a su hijo y extendió los brazos. Eneas intentó en vano abrazar a su padre, pero sus brazos se cerraron en el aire. Entonces, como ellos

Mientras caminaba con la Sibila junto al río Leteo, Anquises profetizó la fundación de Roma. Para inculcar aún más a su hijo la importancia de su misión, Anquises le mostró un desfile de los espíritus de los grandes romanos que nacerían, incluidos Rómulo, Julio César y Augusto. Luego, Eneas regresó al mundo de la luz.

La tierra prometida

Mientras navegaban por la costa occidental de Italia hacia el río Tíber, Eneas y sus seguidores eludieron

la isla de la hechicera Circe, hija del Sol. Allí escucharon los aullidos y gritos de los hombres a quienes ella había convertido en animales salvajes: leones, jabalíes, osos y lobos. El dios del mar Neptuno les envió vientos favorables que los llevaron a salvo.

Los troyanos desembarcaron en el Lacio, en la desembocadura del Tíber, y sirvieron su primera comida en bandejas de pan crujiente, amontonadas con frutas y verduras recién cosechadas. Estaban tan hambrientos que no sólo comieron la comida sino también los platos de pan. Ascanio, el hijo de Eneas, bromeó diciendo que incluso se estaban comiendo las mesas. Al darse cuenta de que esto cumplía la maldición profética de la arpía, Eneas y sus seguidores supieron que habían encontrado el lugar para construir su ciudad, y Júpiter tronó tres veces en confirmación.

Eneas no planeaba conquistar el Lacio con una invasión hostil. En cambio, cortejó a Lavinia, la hija del rey Latino, de quien se decía que era el hijo del dios.

Eneas desciende en un inframundo de pesadilla, representado aquí por el pintor flamenco Jacob Isaacs van Swanenburg (ca.1600ce). La visión de Virgilio influyó en muchas imágenes cristianas del infierno.



en sicilia, Eneas realiza funeral juegos siguientes la muerte de su padre, Anquises.



La Sibila de Cumas lleva a Eneas al inframundo, donde habla con varios espíritus, incluidos Dido y Anchises. El Se le revela el futuro de Roma.

Aterrizando en Lacio, Eneas es recibido en la desembocadura del río Tíber por el rey Latino, que ofrece su hija Lavinia en matrimonio.



Los troyanos van a la guerra en Italia. Eneas inicialmente sufre grandes pérdidas, antes de alistar al rey Evander y su pueblo como aliados.

En un duelo con Turno, Eneas es el vencedor y pone fin a la guerra.



Fauno. Una vez más, sin embargo, la enemistad de Juno jugó en su contra. La diosa persuadió a la madre de Lavinia, la reina Amata, de que su hija debía casarse con Turnus, gobernante de los vecinos Rutuli. Juno luego llamó a Aleto, una de las tres Furias (o diosas de retribución) para fomentar la guerra.

El conflicto final

Eneas, ampliamente superado en número por las fuerzas de Turno, inicialmente se desesperó, pero luego fue visitado por el dios del río Tiberino en un sueño. El dios le dijo que debía buscar un lugar a la orilla del río donde una cerda blanca amamantaba a 30 lechones; allí estaría un día su hijo Ascanio.

“

Contra mis propios deseos he abandonado a Turnus y abandonó la tierra.

Eneida

”

Fundó una ciudad llamada Alba Longa. Animado por Tiberino, Eneas obtuvo el apoyo del anciano Evandro, rey de Palanteum, en el monte Palatino, donde más tarde se fundaría Roma, y de Tarchon, el rey de los etruscos.

Con nuevos aliados (y la ayuda de los dioses), Eneas comenzó a ganar terreno. Cuando el enemigo intentó prender fuego a la flota troyana, la diosa Cibeles convirtió los barcos en ninfas, que se alejaron nadando. Sin embargo, Turno tenía a Juno de su lado y mató al hijo del rey Evandro, Palas, llevándose su cinturón como trofeo.

Finalmente, Eneas y Turno se enfrentaron en combate singular; Venus sostenía a Eneas mientras Turno tenía a su lado a su hermana, la ninfa del agua Juturna. Luego, Júpiter persuadió a Juno para que abandonara a Turno y dejara de oponerse a Eneas, asegurándole que se preservarían el nombre latino ("Latium") y el idioma. Júpiter envió una Furia con pelo de serpiente para ahuyentar a Juturna y acosar a Turno. Eneas hirió a Turno pero estaba a punto de perdonarle la vida cuando vio que llevaba el cinturón de Palas. Furioso, atravesó con su espada el corazón de Turnus. El poema épico termina con la muerte de Turno, que también puso fin a la guerra.

Nuevas ciudades

Eneas fundó la ciudad de Lavinium en Lacio y la nombró en honor a su esposa, Lavinia. Después de la muerte de Eneas, su hijo Ascanio fundó la ciudad de Alba Longa, en el lugar profetizado por el dios del río Tiberino, en las colinas Albanas al sureste de Roma. Durante 400 años, los descendientes de Eneas gobernaron Alba Longa hasta que Rómulo y Remo fundaron Roma. Según la leyenda, la guerra entre las dos ciudades estalló en el siglo VII.

antes de Cristo. Livio describió cómo dos pares de trillizos, los Horacios de Roma y los Curiacios de Alba Longa, lucharon. Los romanos salieron victoriosos.

Históricamente, los romanos y el pueblo del Lacio formaban parte de una confederación conocida como Liga Latina, que lucharon juntos contra enemigos. Cuando los albanos abandonaron a los romanos en una guerra contra los etruscos, los romanos mataron al líder alban, Metio, arrasaron Alba Longa y llevaron a su pueblo a Roma.

UN DESEO APROVECHADO ROMULO Y REMUS A

CONSTRUIR UNA CIUDAD LA FUNDACIÓN DE ROMA



EN BREVE

TEMA

Nacimiento de una nación

FUENTES

antigüedades romanas, Dionisio de Halicarnaso, ca.7 antes de Cristo; *fasti* ("El Libro de los Días"), Ovidio, 8CE; *Rómulo*, Plutarco, ca.70-110CE.

CONFIGURACIÓN

Roma, ca.753 antes de Cristo.

FIGURAS CLAVES

Rómulo Fundador de Roma.

Remo Hermano de Rómulo.

Amulio Rey de Alba Longa.

Numitor Hermano depuesto de Amulio.

Rea Silvia Hija de Numitor.

Marte Dios de la guerra.

Fáustulo Un pastor.

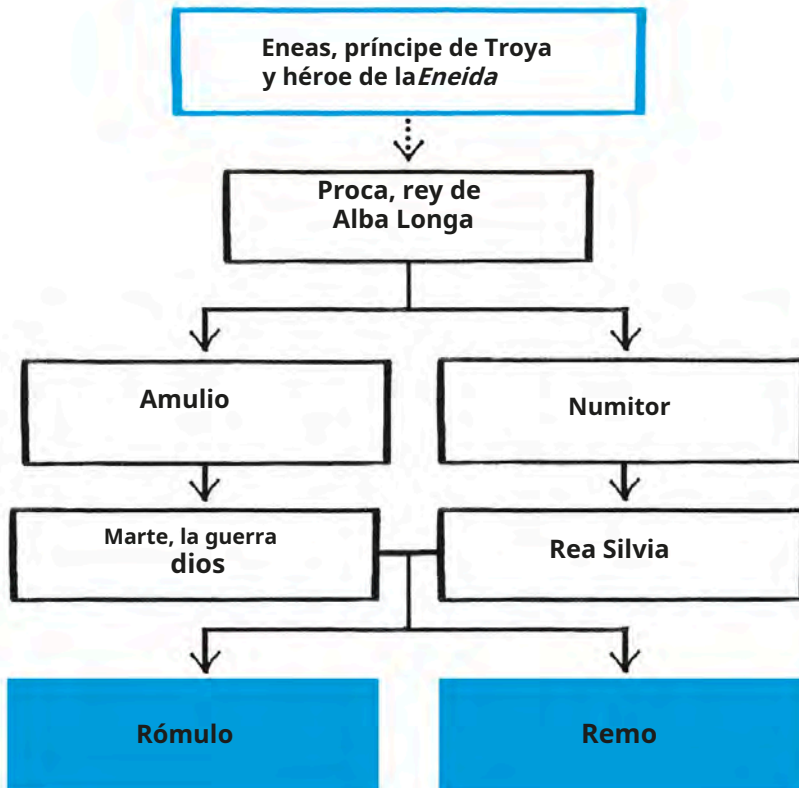
Laurentia Esposa de Fáustulo.

t El mito de los hermanos Rómulo y Remo no fue la única descripción de la fundación de Roma, pero se convirtió en la historia ampliamente aceptada. Los primeros relatos afirmaban que los gemelos eran hijos del héroe troyano Eneas, pero la mayoría de las versiones sitúan la historia 15 generaciones después.

El hijo de Eneas, Ascanio, fundó la antigua ciudad de Alba Longa a unas 12 millas (19 kilómetros) del sitio que más tarde se convirtió en Roma. Siglos más tarde, Alba Longa fue heredada por dos hermanos, Amulio y Numitor. Amulio sugirió a su hermano que dividieran su herencia en dos, uno tomando las riendas del reino y el otro

Ver también: Los dioses olímpicos · Eneas, fundador de Roma 96-101 · 24-31 Vesta y Príapo 108-09

Ascendencia de Rómulo y Remo



los tesoros traídos por su antepasado Eneas desde Troya. Numitor estuvo de acuerdo y eligió el reino, mientras Amulio se quedaba con el tesoro. Pero con las riquezas aportadas por ese tesoro, Amulio conspiró contra su hermano, lo depuso y lo encarceló.

Nacimiento de los gemelos

Temiendo un desafío por parte de cualquier descendiente de Numitor, Amulio mató al hijo de Numitor, Egesto, y obligó a su hija Rea Silvia a convertirse en Virgen Vestal. Según la mayoría de los relatos, Marte, el dios de la guerra, la sedujo mientras dormía en la orilla de un río o en un bosque sagrado, diciéndole que daría a luz dos

hijos que superarían a todos los hombres en valentía; otros relatos decían que el verdadero padre era el propio Amulius enmascarado. Cuando nacieron sus hijos gemelos Rómulo y Remo, Rea Silvia fue ejecutada por romper sus votos virginales o encerrada de por vida. En cuanto a los bebés, Amulio ordenó a un sirviente que los ahogara en el río Tíber. En cambio, el sirviente los arrojó a la deriva en una canasta, y luego el dios del río los llevó sanos y salvos a la orilla. Una loba que acababa de

El lobo capitolino muestra a Rómulo y Remo amamantando a la loba. El lobo de bronce data del siglo XI o XII y los gemelos del siglo XV.

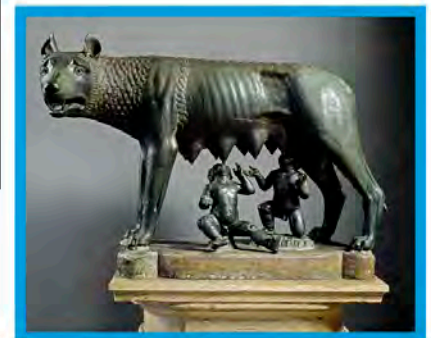
la exposición de niños romanos

El elemento del mito de Rómulo y Remo que repele a los lectores modernos no habría escandalizado a los romanos. El infanticidio por exposición era algo común en las sociedades antiguas. La sorpresa del mito de la fundación de Roma reside en la supervivencia de los niños, no en su rechazo.

Los padres romanos tenían control absoluto sobre sus hijos y podrían simplemente optar por no criarlos. En algunos casos, los bebés serían dejados en sitios reconocidos donde podrían ser adoptados. Pero muchos otros fueron simplemente abandonados. Niñas, que en caso de matrimonio

Como resultado, las mujeres que necesitaban una dote (una donación monetaria legalmente impuesta a su marido) eran víctimas de exposición con mayor frecuencia que los niños. El alcance de la práctica en La antigua Roma es un tema de debate académico, pero fue declarada ilegal en 374ce.

Los cachorros encontraron a los bebés y los amamantaron hasta que recuperaron la salud. Luego fueron descubiertos por Fáustulo, un pastor (o en algunos relatos un porquerizo o un pastor de vacas) que crió a los niños con la ayuda de su esposa, Larentia. Según algunos-



Según algunas fuentes, la historia de la loba surgió porque Larentia había sido una *lupa*, una palabra del argot latino para prostituta que también significa lobo.

Se funda Roma

Los chicos se volvieron guapos y fuertes. Famosos por sus hazañas de valentía y generosidad, se convirtieron en líderes entre los agricultores y cazadores locales. Cuando Rómulo y Remo eran adultos, conocieron su historia (ya sea por Fáustulo o por Marte) y lanzaron una revuelta. El usurpador Amulio fue asesinado y el rey Numitor fue restituido en su trono.

Los gemelos decidieron entonces fundar su propia gran ciudad. Declararon que, en obediencia a un oráculo de Delfos, su ciudad sería el santuario del dios del asilo, y reunieron a su alrededor una gran banda de fugitivos, forajidos y esclavos fugitivos. A la hora de elegir el emplazamiento exacto de la ciudad, Rómulo prefirió el monte Palatino y Remo el monte Aventino. Para determinar el sitio y quién de ellos sería el primer gobernante de la ciudad, acordaron buscar una señal del

dioses mediante la observación de aves de agüero: Rómulo, a diferencia de su hermano, llevaba un bastón torcido conocido como *lituo*, utilizado por los adivinos para interpretar acontecimientos futuros mediante el estudio del vuelo de los pájaros. Esto marcó simbólicamente a Rómulo como más concienzudo que su hermano y, por tanto, más merecedor de la victoria. Cuando Remo vio seis buitres, afirmó que los dioses lo favorecían. Luego, Rómulo vio 12 buitres; aunque, según el relato de Dionisio, Rómulo estaba tratando de engañar a Remo y no había visto ningún pájaro.

Los seguidores de cada hermano declararon rey a su respectivo campeón. Cuando Rómulo empezó a arar un surco para marcar los límites de la ciudad, surgió una discusión que rápidamente se salió de control. Remo abucheó a su hermano y se burló de él saltando el surco, momento en el que Rómulo (o, algunos dicen, su seguidor Celer) lo mató. Luego, Rómulo fundó la ciudad de Roma en 753, antes de Cristo.

Las sabinas

La historia de la fundación inicial de Roma enfatiza la naturaleza guerrera de Rómulo, heredada de su padre, el dios de la guerra, y tiene un tema brutal.

“

Cuando se dio la señal, desenvainaron sus espadas, se precipitaron gritando y raptaron a las hijas de los sabinos.

Rómulo

”

eso llegaría a definir la expansión del imperio romano en los siglos venideros. En el Monte Palatino, tan pronto como se construyó Roma, Rómulo colocó a todos sus hombres en legiones para defenderse de los pueblos circundantes, como los sabinos.

El primer problema al que se enfrentaba la nueva ciudad era la falta de mujeres, ya que los refugiados y forajidos atraídos por Rómulo y Remo eran todos hombres. Para solucionar esto, Rómulo anunció que había descubierto el altar del dios de la cosecha Consus debajo de la ciudad e instituyó una fiesta, la Consualia,



El autor grecorromano

Plutarco (45CE-California. 120CE) Compuso más de 225 obras sobre la historia y la cultura griega y romana.

de Plutarco Rómulo

Entre los tesoros sagrados custodiados por las vírgenes vestales se encontraba un falo que se relaciona con una curiosa historia alternativa del nacimiento de Rómulo y Remo.

Según Plutarco, hubo un malvado rey de Alba Longa llamado Tarqucio, en cuyo hogar apareció un falo. Un oráculo profetizó que si una virgen tuviera relaciones con este falo, daría a luz un hijo de fuerza y buena fortuna incomparables. Tarqucio ordenó a su hija que obedeciera el oráculo,

pero ella envió a su esclavo en su lugar. Cuando Tarchetius descubrió el engaño de su hija, ordenó que ambas niñas fueran ejecutadas. Sin embargo, Vesta, diosa del hogar, se apareció al rey mientras dormía y le advirtió que no matara a las niñas, por lo que las encarceló.

Cuando la esclava dio a luz a gemelos, Tarchetius ordenó que los expusieran (los dejaran afuera para que murieran); pero, como en la historia habitual, Rómulo y Remo fueron amamantados y salvados por una loba antes de ser encontrados por los campesinos que los criaron.



El rapto de las sabinas Ha sido representado por muchos artistas. Este detalle pertenece a un gran fresco de Luca Cambiaso (ca.1565) para un salón de la Villa Imperiale en Génova, Italia.

en honor del dios. Invitó a los sabinos a la fiesta pero, mientras los sabinos observaban las carreras de carros, Rómulo hizo una señal, se echó el manto sobre los hombros y, con ella, sus hombres tomaron las armas. Apresaron a las sabinas, las llevaron a través de los umbrales de sus casas y las reclamaron como sus esposas.

Guerra y reconciliación

Engañados y humillados, los sabinos resolvieron hacer la guerra contra los romanos. Después de que Rómulo mató al rey sabino, Acron, los sabinos se unieron bajo el mando de Tito Tacio y sitiaron Roma. Tarpeia, la hija del comandante de la ciudadela de Roma, traicionó a la ciudad: a cambio de los brazaletes de oro de Sabina, abrió las puertas y dejó entrar al ejército extranjero.

El foro Era el centro de la vida cotidiana en la antigua Roma. Entre otros santuarios, contenía el Templo de Vesta, uno de los santuarios más antiguos, que data del siglo VII. antes de Cristo.

Durante la sangrienta pelea que siguió, Romulus fue derribado por una piedra que le arrojaron a la cabeza. Los romanos comenzaron a retirarse y se recuperaron sólo cuando Rómulo se levantó y rezó a Júpiter Estator ("el que se quedó") pidiendo ayuda. La batalla fue detenida por las mujeres sabinas, que corrieron entre los dos ejércitos y rogaron a sus padres sabinos y a sus maridos romanos que no se mataran entre sí. Se hizo la paz entre las dos partes bajo el acuerdo conjunto

liderazgo de Rómulo y Tacio.

Rómulo gobernó Roma durante 40 años, consolidándola como una ciudad poderosa. Se contaron muchas historias sobre su fuerza superior. En una demostración de poder, Rómulo se paró en el monte Aventino y arrojó su lanza a la tierra. Se hundió tan profundamente que ningún hombre pudo sacarlo. El fuste estaba hecho de dura madera de cornejo y el árbol que nacía de él era tratado con gran reverencia. En tiempos de Cayo César, que reinó desde el 27 antes de Cristo-14CE, los trabajadores que reparaban algunos escalones cercanos cortaron inadvertidamente las raíces del árbol de cornejo de Romulus, y el árbol se marchitó y murió.

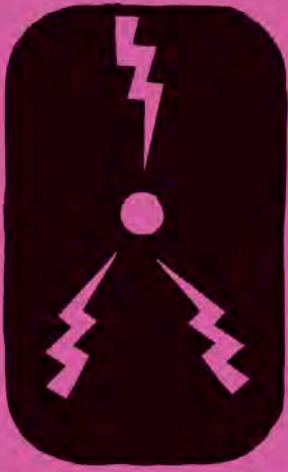
La ciudad de Roma creció en poder y prestigio, pero no sin conflictos. Cuando los parientes de Tacio asesinaron a los embajadores de la ciudad de Laurentum, Tacio fue asesinado en venganza. Una plaga afligió tanto a Roma como a Laurentum, ya que se consideró que ambas partes tenían la culpa de no buscar justicia para sus asesinatos. Aprovechando la plaga, los habitantes de Cameria atacaron Roma, pero Rómulo los derrotó, tomando su ciudad y la mitad de sus habitantes.

Ascensión

Un día, mientras Rómulo estaba reuniendo sus tropas en el Campo de Marte, se desató una tormenta. El aire resonó con truenos y Rómulo fue envuelto en una nube y llevado al cielo en el carro de su padre, Marte, para convertirse él mismo en un dios. A partir de entonces, Rómulo fue adorado bajo el nombre de Quirino, el dios sabino de la guerra. El siguiente rey después de Rómulo, Numa Pompilio, era sabino, lo que demuestra que la unión de los dos pueblos duró más allá de los reinados de

Rómulo y Tacio.-





EL PADRE DE DIOSES LANZA LLAMAS ROJAS A TRAVÉS DE LAS NUBES

NUMA SUPERA A JÚPITER

EN BREVE

TEMA

Profecía y destino

FUENTES

Historia de Roma, Livio, siglo I. antes de Cristo; *fasti* ("El Libro de los Días"), Ovidio, 8CE; Paralelo *Vidas*, Plutarco, principios del siglo II CE.

CONFIGURACIÓN

El monte Aventino, Roma, ca. 715–673 antes de Cristo.

FIGURAS CLAVES

Júpiter El dios romano del trueno; gobernante de los dioses.

numa El segundo rey de Roma (715–673 antes de Cristo).

Egeria Una ninfa y reina; esposa del rey Numa.

Fauno y Picus Dioses del bosque, capturados por Numa.

Salii Sacerdotes danzantes y guardianes del escudo sagrado de Roma.

W Cuando Júpiter, enojado, envió un rayo llameante desde el cielo con torrentes de Cuando llovió, el rey Numa, el segundo rey de Roma, se alarmó. Sin embargo, su esposa, la ninfa Egeria, le dijo: "Debes apaciguar a Júpiter y desviar su ira. Buscad a Picus y a su hijo Fauno, dioses del suelo romano, porque ellos saben cómo hacerlo.

Estos dioses del bosque se podían encontrar en el monte Aventino, que entonces era un lugar pastoral de manantiales y valles, y aún no formaba parte de la ciudad. Numa mezcla de vino y miel

con agua del manantial donde bebieron los dos dioses. Cuando se quedaron dormidos, Numa les ató las manos con cuerdas.

Al despertar, Picus y Fauno intentaron escapar cambiando de una forma fantástica a otra, pero no pudieron liberarse de las ataduras de Numa. Numa les dijo que no tenía intención de hacer daño; simplemente quería aprender a apaciguar a Júpiter. Los dioses, incapaces de ofrecerle este conocimiento, estuvieron dispuestos a traerle a Júpiter: "Pides lo que al hombre no le es lícito saber. Libéranos y atraeremos a Júpiter hacia abajo del cielo".

Hombre versus dios

Júpiter descendió, como había prometido, y la tierra se hundió bajo su peso. Numa tenía tanto miedo que se le borró la cara y se le erizaron los pelos, pero suplicó al dios: "Rey del cielo, te lo ruego, invoca tus rayos. Dime qué ofrenda deseas". Júpiter respondió: "Córtale la cabeza..." "De una cebolla", respondió Numa, rápido como un relámpago. "Un hombre...", dijo Júpiter. "Pelo", interrumpió Numa. "La vida de un..." "Espadín". Al oír esto, Júpiter estalló en carcajadas. Le encantó encontrarse con un mortal apto para conversar con él.

“
Cuando fueron capturados, abandonaron sus propias formas y asumieron muchas formas diferentes, presentando horrible y apariciones espantosas.

Plutarco,
vida de numa

Ver también: Los dioses olímpicos 24- La fundación de Roma 102-05 La sibila de Cumas 110-11
31 Filemón y Baucis 125



Numa consulta a Egeria en su arboleda sagrada, mientras una figura desconocida se sienta encorvada al fondo, en *Pompilio y la ninfa Egeria* (1631-1633), del artista Nicolas Poussin.

Por la mañana, el pueblo de Roma llegó a la puerta de Numa. El rey se sentó entre ellos en su trono y observaron a Apolo elevarse hacia el cielo y viajar a través de él. Cuando el sol alcanzó su cenit, Numa levantó las manos al cielo y dijo: "Ha llegado el momento, Júpiter, de cumplir tu voto".

Júpiter omnipotente

Júpiter respondió al rey Numa desde el cielo lanzando tres rayos. Entonces un escudo cayó del cielo y una voz declaró que mientras se conservara el escudo, Roma gobernaría el mundo.

Wily Numa le pidió al artesano Mamurius que hiciera 11 escudos más exactamente iguales para confundir a cualquier posible ladrón. Estos 12 objetos sagrados se guardaban en el Templo de Marte, al cuidado de los sacerdotes danzantes, los Salii.

un dios, a pesar de poseer sólo facultades humanas, el rápido ingenio de Numa era rival para el suyo.

Luego, Júpiter le dijo a Numa: "Cuando Apolo esté mañana en su punto más alto en el cielo, te enviaré señales de imperio". Con estas últimas palabras, Júpiter se elevó nuevamente hacia el cielo con

fuertes truenos, dejando a Numa asombrado en la ladera. Cuando Numa regresó a la ciudad muy animado, los ciudadanos no creyeron su historia. "Las acciones hablan más que las palabras", afirmó. "Reunámonos mañana y veamos qué presagios enviará Júpiter". El siguiente

Trinidad romana

La Tríada Capitolina de Júpiter, su esposa Juno y su hija Minerva compartían un templo en la Colina Capitolina de Roma conocido como el Templo de Júpiter. Eran considerados los dioses gobernantes de Roma. Este trío de Los dioses supremos sucedieron a una tríada anterior, conocida por los eruditos como la Tríada Arcaica, que estaba formada por los dioses Júpiter, Marte y Quirino.

Ambas tríadas fueron fundamentales para la religión pública de la antigua Roma. Los templos Capitolios fueron

construidos en toda Italia y provincias. En ellos, Júpiter era venerado como Júpiter Optimus Maximus ("Júpiter el mejor y el más grande"), junto a Juno, su reina, y Minerva, la diosa de la guerra.

El templo de Júpiter fue considerado como uno de los templos más importantes de la antigua Roma. Dentro de sus muros se encontraba la Piedra de Júpiter, que era utilizada por los funcionarios políticos para hacer juramentos. Su nombre latino—*Iuppiter Lapislázuli*— se convirtió en el título de un culto que llegó a considerar la piedra misma como un dios.



Tres templos capitolinos, construido en el siglo IIceen Sufetula (ahora Sbeitla, Túnez), son sólo algunos de los muchos templos capitolina que se construyeron en todo el mundo romano.



CONCEBIR DE VESTA COMO NADA PERO LA LLAMA VIVA

VESTA Y Príapo

EN BREVE

TEMA
diosas vírgenes

FUENTES
fasti ("El Libro de los Días"),
Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

Monte Ida: la montaña de la diosa Cibeles; Anatolia, en la actual Turquía.

FIGURAS CLAVES

SaturnoDios romano de la riqueza;
Equivalente romano de Kronos.

operacionesDiosa de la tierra; esposa de Saturno.

VestaDiosa virgen del hogar.

CibelesDiosa madre de Anatolia: la "Gran Madre" de la mitología romana.

PríapoDios de la sexualidad y la fertilidad; un hijo expulsado de Venus.

SilenoUn viejo sátiro borracho montado en un burro.

t Las hijas de Saturno y Ops fueron Juno, Ceres y Vesta, la diosa de

el hogar. Las tres eran diosas romanas importantes, pero Vesta, a diferencia de sus hermanas, rara vez aparecía representada en los mitos.

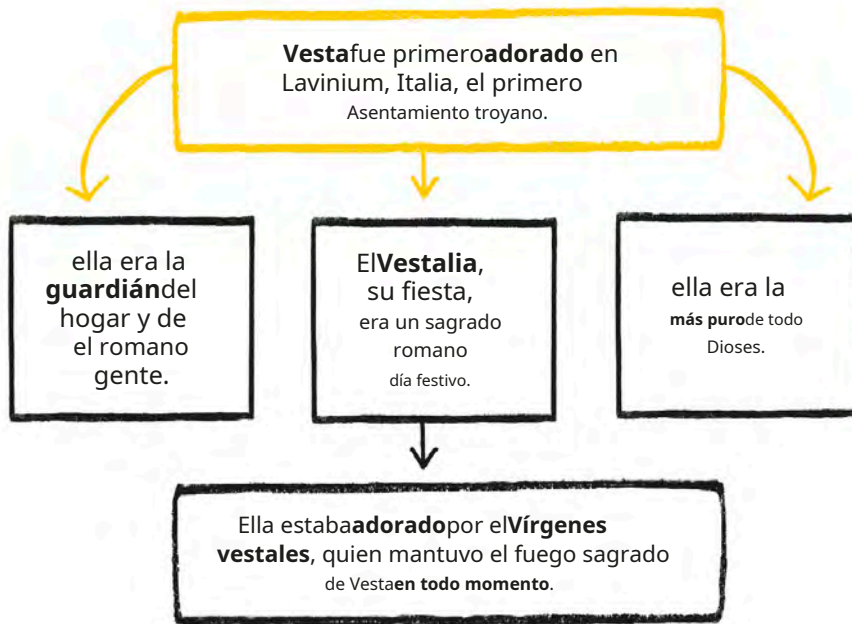
El concepto del dios del hogar se originó en la religión protoindoeuropea basada en la antigua Anatolia, de la que finalmente se derivarían varios dioses romanos y griegos. La palabra latina Vesta proviene de la palabra protoindoeuropea que significa "quemar", lo que subraya las raíces ancestrales de la diosa.

El número relativamente pequeño de mitos centrados en Vesta se debe en gran medida al hecho de que la diosa rara vez se alejaba de su casa o de su templo. En un mito, contado por Ovidio, Vesta fue tentada a asistir a una fiesta organizada por la diosa madre, Cibeles, en el monte Ida, un lugar central de adoración para los seguidores del culto orgiástico de Cibeles. Con su corona mural con torreones, que

Ninfas y sátirosretozan juntos en *Una bacanal ante una estatua de Pan* (1632-1633), del artista francés Nicolas Poussin. En primer plano a la derecha, Príapo intenta molestar a Vesta.



Ver también: Los dioses olímpicos 24-31 · El loco culto a Dioniso 52 Cibeles y Atis 116-17



Las vírgenes vestales

Las seis vírgenes vestales, el único sacerdocio femenino de Roma, atendió el fuego de Vesta, el hogar simbólico de la ciudad en el Templo de Vesta, en el Foro. Si alguna vez se permitía que el fuego se apagara, se consideraba un mal presagio, y el sumo sacerdote azotaba a la negligente Vestal. La castidad de las vestales era esencial para la seguridad de la propia Roma, y cualquier vestal que perdiera su virginidad sería enterrada viva, con escasas raciones de comida y agua, para que su sangre no fuera derramada. derramado, y su muerte sería por voluntad de los dioses del inframundo.

Las seis sacerdotisas fueron elegidas en la infancia, entre los 6 y los 10 años. Sirvieron durante 30 años, tras los cuales eran libres de abandonar la orden, e incluso de casarse, si así lo deseaban. Sin embargo, las vírgenes vestales que se casaron perdieron su inusual grado de independencia, incluyendo la libertad de hacer testamento.

Cibeles la designó patrona y protectora de Roma, y Cibeles estaba constantemente rodeada de seguidoras femeninas (ménades) y varones (coribantes), que le proporcionaban entretenimiento musical.

Cibeles invitó a todos los dioses a su fiesta, junto con los sátiros, ninfas y espíritus del campo. Entre ellos se encontraba el lujurioso Príapo, que padecía una erección permanente y de gran tamaño. La madre de Príapo, Venus, estaba tan avergonzada de esta deformidad que lo abandonó en las montañas para que lo criaran unos pastores. Príapo se convirtió en dios de los jardines, las abejas y los rebaños. El último invitado de la fiesta fue el sátiro borracho Sileno, que acudió al evento a pesar de no tener invitación.

Príapo es negado

Los dioses comieron y bebieron hasta saciarse, y cuando la fiesta terminó, algunos fueron a pasear por el monte Ida,

mientras algunos se pusieron a bailar, y otros se tumbaron en el pasto a dormir para calmar sus excesos. Vesta encontró un lugar tranquilo junto a un arroyo y se quedó dormida, sin darse cuenta de que Príapo acechaba cerca. El siempre lascivo Príapo estaba al acecho, buscando una diosa o una ninfa con quien acostarse. Al ver a la diosa virgen Vesta mientras dormía, se acercó de puntillas a ella. Sin embargo, justo cuando Príapo estaba a punto de quitarle la virginidad a Vesta, el burro de Sileno dejó escapar un fuerte rebuzno cerca y la despertó sobresaltada.

Los otros dioses corrieron en ayuda de Vesta y rápidamente ahuyentaron a Príapo.

En su centro de culto en Lampsaco, en el norte de Tróade, el burro era el animal de sacrificio de Príapo. Durante la Vestalia, que se celebra cada mes de junio en honor a Vesta, se colgaban de burros hogazas de pan cocidas en las cenizas del hogar vestal, y las piedras de moler que giraban también estaban adornadas con flores en honor a la diosa.



LOS DADOS LO HARÁN DEJAME MI VOZ, Y POR MI VOZ SERÉ CONOCIDO

LA SIBILO DE CUMAE

EN BREVE

TEMA

Profecía y destino

FUENTES

Eneida, Virgilio, ca. 20 antes de Cristo;
antigüedades romanas, Dionisio de
Halicarnaso, ca. 7 antes de Cristo;
Metamorfosis, Ovidio, 8CE; *satiricón*,
Petronio, ca. 60CE.

CONFIGURACIÓN

Cumas, en tiempos de Eneas
(ca. 1200 antes de Cristo) y Trimalción
(siglo I CE); Roma durante el
reinado de Tarquinio

Magnífico autobús (535-509 antes de Cristo).

FIGURAS CLAVES

Eneas Un héroe troyano de la
mitología grecorromana.

La Sibila de Cumas Una
profetisa de Apolo.

Apolo El dios de la profecía,
la música y el sol.

Tarquinio el Soberbio El último
rey de Roma antes del
nacimiento de la República.

In la tradición griega y romana, el héroe troyano Eneas deseaba visitar el fantasma de su padre, por lo que viajó a la puerta del inframundo: la cueva de la anciana Sibila de Cumas. Cumas era una colonia griega en Campania, en el sur de Italia. Allí, la Sibila, una profetisa divinamente inspirada del dios Apolo, guió con seguridad a Eneas al inframundo y de regreso. Cuando Eneas y la Sibila regresaron al mundo de los vivos, él le dijo que le debía la vida, que siempre la consideraría una diosa y que construiría un templo en su honor.

La Sibila dijo que no era una diosa y que ningún ser humano era digno de ser adorado. Para demostrar que ella también era falible,

Ella contó la historia de cómo, cuando era joven, fue cortejada por el dios Apolo. Cuando ella lo rechazó, selló su triste destino.

Apolo y la Sibila

Apolo, desesperado por ganarse el favor de la Sibila, le prometió todo lo que deseaba. Señaló un montón de polvo y pidió vivir tantos años como granos de polvo hubiera. Apolo le ofreció los años y la eterna juventud si se sometía a él. Pero ella lo despreció, por lo que el dios le concedió los años pero no la juventud.

Cuando conoció a Eneas, la Sibila era una anciana marchita. Había pasado siete siglos cantando los destinos y deletreando sus profecías en la palma de su mano.

Los autores representan a la Sibila de tres maneras:

Como un **joven**
mujer, amado
por **Apolo**.

En **700 años de**
edad, cuando ella
Satisface **Eneas**.

Antiguo pero no
inmortal,
deseando **muerte**.

Ver también: Hades y el inframundo 48-49 - Apolo y el Oráculo de Delfos 58-59 - Eneas 96-101. La fundación de Roma 102-05



hojas, que ella colocaría en la boca de su cueva; si el viento agitaba las hojas, la Sibila se negaría a reordenarlas y la profecía se perdería.

Profecías finales

La Sibila de Cumas se acercó a Tarquinio el Soberbio (Tarquinio el Soberbio), el último rey de Roma antes de la República, con nueve libros de profecías, que le ofreció venderle por un alto precio.

“

'Es hora de preguntar a los oráculos;
el dios, he aquí! ¡El Dios!
La Sibila de Cumas,
Eneida

”

Eneas saluda a la Sibila en el Templo de Apolo, acompañado por Acates, un compañero exiliado de Troya, antes de su descenso al inframundo, en esta ilustración manuscrita (ca. 400 CE).

Tarquinius, al ver simplemente a una anciana marchita, la rechazó con altivez. La Sibila quemó tres de los libros y le ofreció los seis restantes por el mismo precio. Nuevamente se negó. La Sibila quemó otros tres libros y ofreció al rey los tres restantes por el mismo precio que los nueve originales. Estaba tan intrigado que le pagó lo que ella le pidió.

Después de vender sus libros, la Sibila desapareció y no se volvió a mencionar hasta que fue descubierta por Trimalción, un antiguo esclavo, en el siglo I. CE *satiricón* de Petronio. Para entonces, su cuerpo marchito era tan diminuto que la colgaron en un frasco. Cuando algunos niños locales le preguntaron qué quería, ella respondió: "Quiero morir". Finalmente, sólo quedó su voz.

Los libros sibilinos

Los tres libros de profecías conocidos como los Libros Sibilinos eran uno de los mayores tesoros de la antigua Roma. Fueron mantenidos en el templo de Júpiter en el Monte Capitolino y consultados en momentos de crisis.

Los libros originales fueron quemados en el incendio de un templo en el año 83. antes de Cristo, pero las profecías que contenían fueron cuidadosamente reunidas de todo el Imperio Romano y colocadas nuevamente en el templo. El Más tarde, el emperador Augusto los trasladó al templo de Apolo en el monte Palatino.

Los Libros Sibilinos tenían 10 custodios que interpretaban las oscuras y ambiguas profecías. Estos hombres también indicaron a los romanos cómo adorar a los dioses Apolo, Cibeles y Ceres. Apolo había inspirado las profecías de la Sibila y los Libros Sibilinos daban consejos sobre el culto a Cibeles y Ceres. Sin embargo, los libros fueron destruidos intencionalmente en 405 CE por Flavio Estilicón, un general romano que creía que estaban siendo utilizados en su contra.



La Sibila de Cumas Está retratado en la Capilla Sixtina del Vaticano en Roma, pintado por Miguel Ángel (1510), para ilustrar que los paganos pueden entrar en el reino de Dios.



TE AMO COMO AMO MI PROPIA ALMA

Cupido y psique

EN BREVE

TEMA

Amor verdadero

FUENTE

Metamorfosis (también conocido como *El culo de oro*), Apuleyo, ca. 158-180 CE.

CONFIGURACIÓN

Antigua Grecia.

PERSONAJES CLAVE

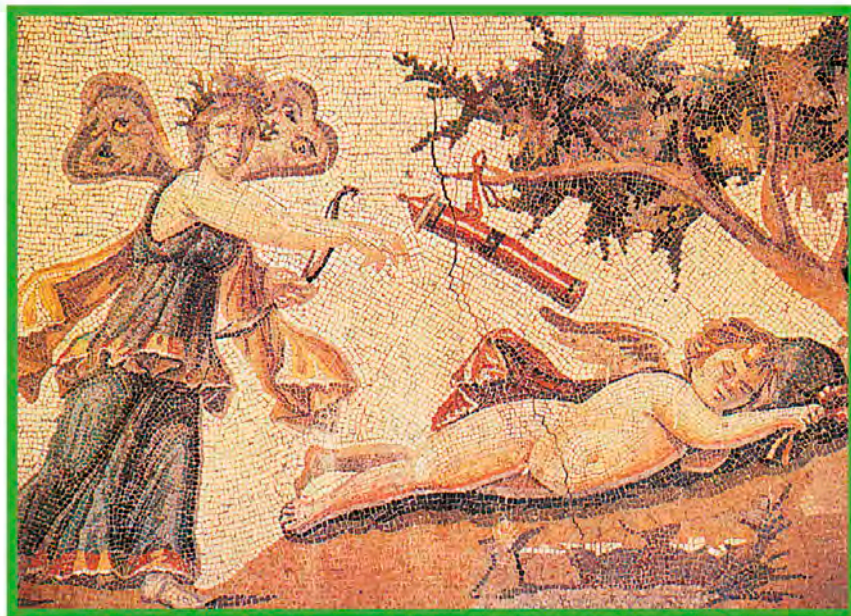
Venus La diosa del amor, que tiene celos de Psique.

Psique Una hermosa princesa mortal; se convierte en la diosa del espíritu.

Cupido el hijo de Venus, el dios del amor; un alborotador que se enamora de Psyche.

Apolo El dios del sol; también el dios de la sabiduría y la profecía.

Júpiter Rey de los dioses.



t Se decía que la princesa mortal Psique era tan hermosa que la gente empezó a adorarla y descuidar a Venus, la verdadera diosa del amor, y sus templos. Venus se enojó por esto y llamó a su hijo, Cupido, un joven travieso que constantemente causaba caos con sus flechas de amor y su antorcha del deseo. Ella lo instó a castigar a Psique haciéndola enamorarse de un hombre vil y miserable, pero

Psique busca las flechas de Cupido en este siglo III CE. Mosaico romano. Se la representa con alas de mariposa, ya que las mariposas representaban el alma.

Cupido se rascó torpemente con su propia flecha de pasión y, en cambio, se enamoró de Psyche.

Mientras tanto, Apolo advirtió al padre de Psique que ella no estaba destinada a casarse con ningún hombre mortal, sino con una terrible serpiente alada. Psique está angustiada

Ver también:Hades y el inframundo 48–49 · El secuestro de Perséfone 50–51 Apolo y Dafne 60–61
Venus y Adonis 88–89

Tareas encomendadas a Psique por Venus



Clasificar un montón de cereales mixtos. Una horda de hormigas se compeadece de Psyche y clasifica la cebada, el trigo, las lentejas, el mijo, las semillas de amapola, los garbanzos y los frijoles en montones separados.



Consigue el vellón de un carnero dorado.Una caña junto al río le dice mágicamente a Psyche cómo recoger de forma segura las hebras doradas.



Llene un matraz con agua del río Styx. El águila real de Júpiter vuela por encima de los peligros y llena el frasco de Psyche.



Reúne un frasco de La belleza de Properina del Hades.Una torre de castillo habla y guía el camino de Psyche.

Sus padres la prepararon para esta espantosa boda y, como Apolo exigió, la llevaron a la cima de un peñasco, donde la dejaron sola para enfrentar su destino.

marido secreto

No vino ninguna serpiente alada; en cambio, el viento del oeste, Céfito, levantó a Psique y la llevó a un maravilloso palacio tan magnífico que ella supo que debía ser el hogar de un dios. Una voz invisible le dijo a Psique que el palacio era suyo, y sirvientes invisibles la lavaron y vistieron, le llevaron comida y tocaron música.

Esa noche, en la oscuridad, el marido invisible de Psyche se metió en su cama, le hizo el amor y se fue antes de la luz del amanecer. Este se convirtió en el patrón de sus noches de sueño con un marido al que nunca vio. Solitaria y ahora embarazada, Psyche convenció a su marido para que permitiera que sus dos hermanas mayores la visitaran. Él le advirtió que no dejara que la convencieran de descubrir cómo era. Si lo hiciera, su felicidad se acabaría.

Las celosas hermanas de Psique llegaron y le recordaron la profecía de Apolo de que se casaría con una bestia monstruosa. Esa noche, cuando

su marido estaba dormido, Psique se le acercó con una lámpara de aceite encendida y un cuchillo, con la intención de matarlo. Sin embargo, para su sorpresa, la luz reveló que era Cupido. Cuando tomó una de sus flechas, accidentalmente se pinchó el pulgar con la punta y se enamoró profundamente de él. Su mano tembló y una gota de aceite caliente se derramó sobre su hombro. Herido y traicionado, huyó.

la búsqueda del amante

Psyche viajó por todas partes en busca de su marido perdido. Ella misma fue al palacio de Venus,

donde la diosa hostil le encomendó a Psyche una serie de tareas casi imposibles. Su última tarea fue entrar al inframundo y buscar un frasco de belleza de manos de su reina, Proserpina. A su regreso, Psyche olvidó la advertencia que había recibido de no abrir el frasco. Cuando lo abrió, un sueño profundo la invadió y cayó como muerta.

Cupido voló hacia Psique y la despertó de su sueño. Júpiter consintió en su matrimonio e hizo inmortal a Psique, tras lo cual Venus finalmente la aceptó. La hija nacida de Psique y Cupido fue Voluptas, diosa del placer.

Folclore y cuento de hadas.

Los antiguos griegos, romanos y egipcios contaban cuentos de hadas con conexiones reconocibles con los que conocemos hoy. El elemento alegórico de la historia de Cupido y Psique, en el que Cupido (amor) se casa con Psique (alma) y concibe Voluptas (placer), se basa en un cuento de hadas. Hay claras similitudes entre las historias de *Cenicienta* y *La bella y la Bestia* y el mito de Cupido y Psique, que es un cuento del tipo ampliamente disperso

conocido por los folcloristas como la "búsqueda del marido perdido" y el "novio animal".

La historia de Cupido y Psique es una mezcla inusual de cuento de hadas y mito; la mayoría de los cuentos de hadas de este género destacan a un marido humano que ha sido encantado hasta adoptar forma animal, en lugar de presentar a un dios.

En Ovidio *Metamorfosis*, sin embargo, cuando las hijas de Minyas cuentan cuentos de hadas, algunos involucran a dioses, por lo que los límites entre mito y cuento de hadas pueden haber sido más porosos en Roma que en otras culturas.



ESTOY EN FUEGO CON AMOR POR YO MISMO

NARCISO Y ECO

EN BREVE

TEMA

Amor propio

FUENTES

Metamorfosis, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

Monte Helicón, Grecia.

FIGURAS CLAVES

Liriope Una ninfa del río, la madre de Narciso.

Cefiso Un dios del río, que violó a Liriope y engendró a Narciso.

tierrasias Un vidente.

Narciso Hijo de Liriope y Cefiso, que se enamoró de su propia belleza.

Eco Una ninfa de la montaña, maldecida por Juno a repetir sólo las palabras de los demás.

Juno Diosa del matrimonio; el celoso consorte de Júpiter.

Justicia Dios de la venganza, que castiga a Narciso.

A Después de que la ninfa Liriope fuera violada por el dios del río Cefiso, ella dio a luz a un hijo tan hermoso que todos se enamoraron de él. Liriope preguntó al vidente ciego Tiresias si su hijo Narciso viviría hasta envejecer, y él respondió: "Si no llega a conocerse a sí mismo".

amor no correspondido

Cuando Narciso tenía 16 años, fue visto por la ninfa Eco, quien se enamoró de él. Eco no podía hablar con Narciso; como castigo por ayudar a Zeus en sus relaciones extramatrimoniales, la diosa Juno la había maldecido para que sólo pudiera hablar con él.



Repita las últimas palabras que alguien más haya dicho. Siguió a Narciso a la naturaleza, donde él gritó: "¿Hay alguien aquí?" Echo respondió: "Aquí". Mientras ella continuaba repitiendo sus palabras, él se impacientaba cada vez más. Cuando Eco salió del bosque para abrazarlo, gritó: "¡No me toques!". Humillada, Echo se retiró a una cueva y se alejó hasta que sólo quedó su voz.

Un día, el dios Némesis decidió vengar al despreciado Eco y llevó a Narciso a un estanque, donde finalmente se enamoró... de su propio reflejo. Extendió la mano, pero no pudo tocar a la pareja de sus sueños. Ardiendo de un amor imposible, y con un último "adiós", murió de pena. Echo, mirando, gimió "adiós" en respuesta. Narciso luego se transformó en la flor que ahora lleva su nombre.

Echo observa a Narciso busca a su único amor verdadero en una pintura de 1903 de JW Waterhouse. Después de su muerte, Narciso se convierte en un narciso inclinado sobre la orilla del agua.

Ver también: Los dioses olímpicos 24-31 - Ícaro 78-81 Rey Midas 90



ELLA AÚN GIRA SU HILO, COMO ARAÑA

Aracne y Minerva

EN BREVE

TEMA

desafiando a los dioses

FUENTES

Metamorfosis, Ovidio, 8cE.

CONFIGURACIÓN

Lydia, Asia Menor (en la actual Turquía).

FIGURAS CLAVES

Aracne Una joven de Lidia, hábil tejedora, con poco respeto por los dioses griegos y sus acciones.

ninfas Hermosos espíritus femeninos asociados con el mundo natural.

Minerva La diosa de la sabiduría, la medicina y las artes, incluido el tejido y otras artesanías.

Neptuno El dios del mar, que tenía un temperamento violento.

Júpiter Rey de los dioses; hermano de Neptuno.

oh videos *Metamorfosis* cuenta la historia de una joven llamada Aracne de Lidia. Era tan hábil tejiendo que las ninfas solían venir de las laderas del monte Tmolus y de las orillas del río Pactolus sólo para observar su trabajo. Las ninfas pensaron que Minerva, la diosa del tejido, debía haberle enseñado, pero Aracne se sintió ofendida por esta sugerencia. Orgullosa, desafió a la diosa a tejer.

Minerva, igualmente orgullosa, se disfrazó de anciana y se enfrentó a Aracne. Si bien aplaudió las habilidades de Aracne, Minerva también sugirió que debería mostrar algo de humildad y honrar a la diosa del tejido. Aracne insultó tanto a la anciana como a Minerva, por lo que la diosa se quitó el disfraz y retó a Aracne a un concurso.

El partido de tejido

Minerva tejió un tapiz que representaba la competencia entre ella y Neptuno para ser el protector de Atenas. Aracne tejió uno mostrando

“

Aracne era

No era de familia noble pero su talento la había hecho famosa.

Metamorfosis

”

la inmoralidad de los dioses, con escenas de los lujuriosos Júpiter y Neptuno engañando y seduciendo a sus conquistas con un disfraz tras otro. Minerva no pudo encontrar ningún defecto en el trabajo de Aracne excepto su serie de insultos a los dioses, por lo que, en un ataque de ira, Minerva la golpeó repetidamente con una lanzadera de madera. Incapaz de soportar este tormento, Aracne se ahorcó. Minerva entonces se sintió culpable y devolvió la vida a Aracne como la primera araña del mundo.

Ver también: Los dioses olímpicos 24–31 · Los muchos asuntos de Zeus 42–47.
La fundación de Atenas 56–57



YO PAGO EL PENALIDAD DEBIDA EN SANGRE

CIBELES Y ATTIS

EN BREVE

TEMA

Cultos

FUENTE

fasti y Metamorfosis,
Ovidio, 8 d.C.

CONFIGURACIÓN

Frigia, parte del antiguo
reino de Anatolia.

FIGURAS CLAVES

Cibeles La gran diosa
madre frigia, que
representaba a toda la mujer.

Atalanta Una cazadora
convertida en león por Cibeles
como castigo.

Hipómenes Atalanta
marido, también un león.

Atis Compañero y
devoto de Cibeles.

Sagaritis Una ninfa de los árboles;
ella sedujo a Attis y fue
castigado con la muerte.

t Los antiguos griegos veían a la diosa Cibeles como la madre de los dioses y de la humanidad.

Apareció por primera vez en Frigia, ahora parte del centro-oeste de Turquía. Los griegos la asociaron con la diosa madre Rea, al igual que los romanos, que hicieron de Cibeles el centro de un culto popular a partir del siglo IV, antes de Cristo adelante.

Cibeles jugó un papel clave en la fundación de Roma: le dio a Eneas sus pinos sagrados para que construyera sus barcos, le rogó a su hijo Júpiter que los hiciera insumergibles y los convirtió en ninfas del mar al final de su viaje.

El culto a Cibeles solía ir acompañado de ritos frenéticos y orgiásticos. A ella asistieron mujeres extasiadas llamadas Ménades, conocidas por sus bailes frenéticos. Sus asistentes masculinos se llamaban Corybantes. Estos seres salvajes hacían música fuerte y discordante con címbalos, flautas y tambores, ahogando todos los demás sonidos.

En este altar dedicado Para Cibeles y Atis, Cibeles es arrastrada en su carro de leones, mientras la hermosa Atis se apoya contra un árbol. Detalle de relieve, altar romano, 295CE.



Ver también:El culto a Dioniso
52 Mitra y el toro 118-19

Afrodita y Adonis 88-89 Vesta y Priapo 108-09



Diosas extranjeras

Cibeles no fue la única diosa importada que desempeñó un papel crucial en la religión romana. La diosa egipcia Isis tenía seguidores de culto en Roma, especialmente entre cortesanas y las clases bajas. Cuando el héroe de la novela de Apuleyo *Metamorfosis* (*El culo de oro*) tuvo su revelación religiosa, fue con una visión de la diosa Isis.

Los sacerdotes de Isis Celebre un banquete ritual en este fresco del Templo de Isis en Herculaneum, una ciudad romana destruida por una erupción volcánica.

Los devotos de Isis fueron iniciados en ritos secretos que prometían una vida después de la muerte, y los festivales de primavera y otoño celebraban el renacimiento y la resurrección.

Los emperadores Augusto y Tiberio se opusieron al culto de Isis porque ella no era una diosa romana. Ordenaron que se destruyeran sus templos y que se arrojaran estatuas de ella al Tíber. Calígula volvió a legalizar el culto como parte de su estrategia para deshacer las políticas de Tiberio. Isis siguió siendo popular hasta el surgimiento del cristianismo en el siglo IV. antes de Cristo.

Cibeles conducía un carro tirado por dos leones: la cazadora Atalanta y su marido Hipómenes, que habían sido transformados en animales salvajes por profanar el santuario de Cibeles al hacer el amor. En la cabeza llevaba una corona con torres, porque ella construyó las primeras murallas y torres de la ciudad.

La amada de Cibeles

Atis, un mortal frigio, se ganó el favor de Cibeles con la pureza de su amor. Cibeles lo convirtió en su consorte y guardián de su santuario. Él, a su vez, prometió permanecer casto y juvenil para siempre. “Si rompo mi promesa”, dijo, “que la primera mujer con la que me acueste sea la última”. Lamentablemente, esta promesa resultó demasiado difícil de cumplir. Cuando Atis fue tentado por una náyade, la ninfa del árbol Sagaritis, no pudo resistir sus avances y perdió su virginidad con ella. En su furia, Cibeles cortó el árbol de Sagaritis, hiriendo así mortalmente a la propia ninfa, que murió en los brazos de Atis. Como náyade, su fuerza vital estaba conectada al árbol.

Enloquecido por el dolor, Atis creía que el techo de su habitación se estaba derrumbando y que las Furias, que representaban los dolores de conciencia que atormentaban a los culpables, vendrían a atacarlo. Corrió gritando aterrorizado hasta la cima del sagrado monte Dindimo de Cibeles. Arrastró su largo y hermoso cabello por el suelo y gritó que merecía su destino y que debía pagar el castigo con sangre.

Tomando una piedra dentada, Atis se cortó los genitales, que habían sido la causa de su caída. Su

“

¡Me merecía esto! ¡Pago la pena debida con sangre! ¡Que perezcan las partes que me hicieron daño!

Attis, fasti

”

La sangre que se había filtrado al pie de un pino se transformó en violetas. El propio Atis murió a causa de sus heridas. Siguiendo su ejemplo, sus sirvientes también les arrastraron el pelo y los castraron. ellos mismos. La afligida Cibeles lo enterró donde cayó y renació como un pino, el árbol que para siempre fue sagrado para Cibeles.

Adoración de Atis

Debido a la automutilación, muerte y resurrección de Atis, también llegó a representar la fertilidad. Al igual que otros dioses que reflejan las estaciones, se le podía considerar muriendo en invierno y renaciendo en primavera. Después de su muerte, los sacerdotes de Cibeles siempre fueron eunucos que se habían castrado en memoria de Atis. Esta castración también aseguró que mantuvieran el voto de castidad que él mismo había roto.

En el calendario romano, varios días de la fiesta de Cibeles honraban a Atis; El 15 de marzo fue el día en que Cibeles lo conoció, el 22 de marzo su automutilación, el 24 de marzo su muerte y el 25 de marzo su resurrección.



MITRA ES EL SEÑOR DE GENERACIÓN

MITRA Y EL TORO

EN BREVE

TEMA

Renovación

FUENTES

Tebaida, Estacio, ca.80CE;
De antro nympharum
(Sobre la cueva de las ninfas),
Pórfido, ca.234-305CE.

CONFIGURACIÓN

El cosmos.

FIGURAS CLAVES

mitra Un dios del cosmos;
gobernante del tiempo.

Cautos y Cautopados

Portadores de la antorcha presentes en el
nacimiento de Mitra.

Sol El dios del sol.

Un toro cósmico La bestia
mítica central del mito.

A poderosa deidad llamada Mitra estuvo en el centro de una religión secreta y exclusivamente masculina practicada en todo el Imperio Romano desde finales del siglo I hasta el siglo IV.CE. Llevaba el imponente título, *Deus Sol Invictus Mitra* ("Mitra Dios del Sol Invencible"), sin embargo, sus templos siempre estuvieron bajo tierra en cuevas.

Mitra fue un salvador que rescató a la creación terrenal de una sequía mortal. En su nacimiento, brotó de una roca, siendo ya un

joven, sosteniendo una daga en una mano y una antorcha en la otra. Estos dos instrumentos presagian su mayores logros: traer la luz por medio del sol y traer la vida mediante la matanza de un toro. En su nacimiento lo asistieron una serpiente, un perro y un cuervo, y dos portadores de antorchas,

Mitra mata al toro en un siglo II CE. Fresco romano de Marino, al sur de Roma. El tamaño de sus dos portadores de la antorcha, en relación con él, enfatiza su fuerza.



Ver también: Teseo y el Minotauro 76–77 Los héroes gemelos 242–45

La fundación de Roma 102–05

“
El que bajo las
rocas del persa
caverna tuerce el
cuernos de los tercios
toro: ¡Mitra!
Tebaida”

Cautes y Cautopados. Luego, Mitra disparó una flecha a una roca, lo que provocó que brotara un manantial para regar la tierra reseca. Sin embargo, el mundo todavía estaba amenazado. A través de su cuervo mensajero, Sol, el dios del sol, le dijo a Mitra que cazara y sacrificara al toro cósmico, que estaba asociado con la luna, la principal fuente de humedad.

Mitra localizó al toro y, agarrándolo por los cuernos, lo montó hasta que la bestia fue sometida. Lo arrastró de regreso a una caverna, luego lo agarró por el hocico y le hundió su daga en el cuello. A su muerte, de la herida brotaron trigo y vides fructíferas, lo que demuestra que el sacrificio del toro cósmico había tenido como resultado la regeneración y la fecundidad del mundo.

Maestro del cosmos

Sol y Mitra se dieron un festín juntos con la carne del toro, pero la mitología sugiere una rivalidad. Ambos eran dioses del sol, pero fue Mitra quien recibió el título de "invencible". En los templos dedicados a Mitra, la diosa Luna a menudo se coloca sobre su hombro izquierdo, con Sol sobre el derecho.

Mitra y sus ayudantes también suelen ser representados con gorros frigios, muy probablemente en un intento de distinguir el culto de Mitra de otras religiones de su época. Dos escenas en el santuario de Hawarte en Siria muestran a Mitra conquistando también el mal: de pie sobre un demonio encadenado y atacando una ciudad de demonios.

Las imágenes de los signos del zodiaco en escenas mitraicas refuerzan aún más el simbolismo cósmico del mito. En la semana de siete días estandarizada en la antigua Roma, y basada en los nombres de los planetas, el culto a Mitra los domingos apoya la idea de que Mitra era visto como el sol en el centro del cosmos.

Cada santuario, *omitreo*, incluía la escena esencial de la matanza de toros (una "tauroctonía"). A lo largo de estas escenas, siempre se representa a Mitra mirando hacia atrás por encima del hombro derecho, de la misma manera que lo hizo el héroe Perseo cuando decapitó a Medusa. De esta manera, algunos eruditos creen que Mitra representa la constelación de Perseo, que, en su ubicación astronómica por encima de la de Tauro, se dice que "mata" al toro y trae una nueva era.

“
¡Salve, oh Señor del agua!
¡Salve, oh Fundador de la tierra!
¡Salve, oh Señor del viento!
De antro nympharum”

El culto a Mitra

El nombre Mitra es persa, pero los eruditos debaten qué tan estrechamente están relacionados el culto romano y una religión misteriosa griega similar con el culto más antiguo de Mitra, el dios persa de la luz, el sol y la guerra. La casi total falta de evidencia escrita ha llevado a confiar en los hallazgos arqueológicos para respaldar teorías divergentes. Generalmente se acepta que en Roma el culto surgió por primera vez en el siglo I, antes de Cristo y parecía tener algunos paralelos con la creencia cristiana posterior, como la promesa de una nueva vida después de la muerte; esto atrajo especialmente a los soldados, que estuvieron entre sus primeros seguidores registrados.

Los iniciados adoraban en templos subterráneos conocidos como *mitrea*, que Porfirio describió. Como todos los iniciados juraban guardar el secreto, sólo a partir de las tallas y los frescos supervivientes se puede reconstruir el mito central en el que Mitra mata un toro en un acto simbólico de renovación. Las imágenes celebran su poder cósmico al dar forma al universo y anunciar el equinoccio de primavera.



El Santuario del Mitreo de Dura en Siria, es famosa por sus relieves de piedra bien conservados que datan del siglo III.CE.



EN BREVE

TEMA
amor ideal

FUENTE
Metamorfosis, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN
Chipre, la cuna
de Venus.

FIGURAS CLAVES
Pigmalión Un joven escultor
que juró no casarse con
ninguna de las jóvenes de su
época.

Venus La diosa romana del amor y
la belleza; Conocida como
Afrodita en la mitología griega.

Galatea Una estatua de marfil
tallada con maestría por Pigmalión
y convertida en mujer viva por
Venus.

ÉL TALLÓ UN ESTATUA FUERA DE MARFIL BLANCO NIEVE PIGMALIÓN

Pigmalión se menciona en
Ovidio como un rey de
Chipre que se enamoró de una
estatua de culto de Afrodita, pero el
familiar mito del escultor Pigmalión sólo
lo conocemos a través del poeta
romano Ovidio.

La creación de Pigmalión

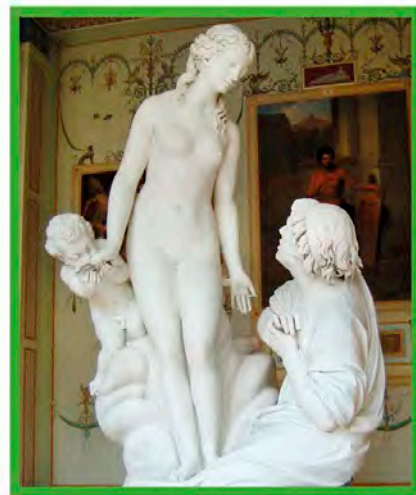
Pigmalión estaba tan desilusionado por
el comportamiento perverso de las
mujeres de su época, que desafiaban la
autoridad de Venus, la diosa del amor,
que juró no casarse nunca.

El escultor dedicó sus horas a tallar una
estatua de marfil blanca como la nieve, de
tamaño natural, de una mujer más hermosa
que cualquiera que jamás haya existido.
Esta estatua era tan realista que incluso
Pigmalión tuvo que tocarla a menudo para
comprobar que todavía era marfil y no
carne viva. Pronto se enamoró de su
creación: la besó, la abrazó, le habló con
amor,

Estatua de marfil de Pigmalión Venus
cobra vida, representada por un Cupido en
esta escultura de mármol de 1763 de
Étienne Falconet, y mira con ternura a su
creador.

e incluso le trajo regalos. En la fiesta de
Venus, después de haber hecho su
ofrenda, Pigmalión oró para que los
dioses le concedieran una mujer tan
hermosa como su estatua.

Al regresar a casa, Pigmalión
abrazó su estatua. Para su
sorpresa, la carne estaba caliente y
la estatua había cobrado vida.
Abrió los ojos y vio la luz del día y a
su verdadero amor por primera
vez. La propia diosa Venus asistió a
la boda.-



Ver también: Los dioses olímpicos 24-31 Escultura de Edipo 86-87 cupido y
112-13 Pomona y Vertumnus 122-23



PARA ACOSTARSE CON YO, TOMA EL CONTROL DE LA BISAGRA

CARNA Y JANO

EN BREVE

TEMA

Seducción y recompensa

FUENTE

fasti ("El Libro de los Días"),
Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

El bosque de Avernus a
orillas del río Tíber.

FIGURAS CLAVES

carna Una bella ninfa, que se
convirtió en Cardea, diosa de las
bisagras de las puertas.

Febo Dios del sol, conocido
como Apolo en la
mitología griega.

Jano El dios de las puertas
y portales, que violó a
Carna antes de convertirla
en diosa.

proca Un bebé; el antepasado
de Rómulo y Remo, los
fundadores de Roma.

In la tradición romana, una ninfa llamada Carna nació en el antiguo y sagrado bosque de Avernus (un dios del inframundo) a orillas del río Tíber. Pasaba su tiempo cazando ciervos por los campos con su lanza y atrapándolos en redes. Todos los jóvenes quedaron deslumbrados por su belleza y pensaron que debía ser hermana de Febo (Apolo), el dios del sol. A cada uno de estos pretendientes que la perseguían, Carna decía: "Aquí afuera hay demasiada luz, y con la luz viene la vergüenza. Llévame a una cueva apartada". Mientras el joven guiaba el camino, Carna se escondía entre los árboles y desaparecía de la vista.

Jano y la ninfa

Carna luego llamó la atención del dios de las puertas de dos caras, Janus, quien la deseaba como los demás. Cuando él le habló suavemente, ella, como de costumbre, sugirió retirarse a una cueva. Pero cuando desapareció entre la espesura, Janus vio dónde se escondía, porque tenía ojos en la nuca.

“

Guíame [Carna]
a una cueva apartada;
Vendré.
fasti

”

Se abalanzó sobre ella y sintió placer. Para recompensarla, le hizo Cardea, la diosa de las bisagras de las puertas, que abre lo cerrado y cierra lo abierto, y le dio una rama de espino blanco en flor para ahuyentar a los malos espíritus.

La capacidad de desterrar el mal resultaría útil en el papel de Cardea como protector de los bebés en la cuna. Salvó a Proca (el futuro bisabuelo de Rómulo y Remo), de cinco días de edad, de un ataque de búhos chillones que se alimentaban como vampiros de los bebés.

Ver también: Hades y el inframundo 48-49
Delfos 58-59 La fundación de Roma 102-05

· Apolo y el Oráculo de



SIN NINFA DE MADERA PODRÍA TENDER UN JARDÍN MÁS HABILIDADES QUE ELLA

POMONA Y VERTUMNUS

EN BREVE

TEMA

Amor y fertilidad

FUENTE

Metamorfosis, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

Campo romano.

FIGURAS CLAVES

PomonaDiosa protectora de los árboles frutales, huertos y jardines.

SilenoDios viejo y lascivo, a menudo borracho sin poder hacer nada.

PríapoDios de la fertilidad, un hombre muy pequeño con un falo de gran tamaño.

VertumnusDios del cambio de estaciones, capaz de cambiar su apariencia como quisiera.

Pomona era una ninfa del bosque que se convirtió en la diosa de los árboles frutales, huertos, y jardines. Era una diosa protectora, que representaba la abundancia, y era una de las pocas deidades que no tenía equivalente en la mitología griega. Su nombre fue tomado de la palabra latina *pomo*, o fruta del huerto.

Pomona siempre llevaba consigo su cuchillo de podar curvo y lo usaba para frenar el crecimiento rebelde o fomentar el crecimiento en el sentido deseado.

dirección. Ella dirigiría el agua de los arroyos para que bebieran sus árboles. No temía a nada ni a nadie, salvo que algún dios malévolo o sátiro la violara. Para evitar esto, cercó dentro de sus huertos y no permitió que ningún hombre entrara.

A pesar de sus precauciones, muchos de los dioses jóvenes intentaron seducirla; lo mismo hizo el viejo borracho Sileno, compañero de Baco y Príapo. Sin excepción, los rechazó a todos.

Difícil de persuadir

Cuando Vertumnus, dios del cambio de estaciones, vio a Pomona, se enamoró profundamente, pero sin importar los regalos que le ofreciera, ella le dijo que se fuera. Entonces intentó engañarla para que se casara con él. Podía cambiar su forma a cualquier cosa que quisiera, pero no importaba cómo se disfrazara, Pomona no lo dejaba entrar. Cada día encontraba un nuevo disfraz con el cual acercarse a su amor. Finalmente, en



Vertumnus y Pomona(1807) descansan en un abundante huerto en esta pintura del artista británico Richard Westall, encargada por el rico estudioso de los clásicos Richard Payne Knight.

Ver también: El rapto de Perséfone 50-51 · Cupido y Psique 112-13 · Carna y Jano 121 · Píramo y Tisbe 124 · Blodeuwedd 170-71

Los disfraces de Vertumnus fueron muchos y variados. Cuando uno no convenció a Pomona para que hablara con él, pasó a otro.



Segador
Vertumnus
vestido como un
segador con un
canasta de maíz.



Boyero
El pretendio
ser pastor de bueyes,
empuñando un aguijón
para arrear ganado.



viñador
Se hizo pasar por un
viñador
llevando una
cuchillo de poda.



recolector de frutas
el también llegó
para recoger fruta,
una escalera sobre su
hombro.



Soldado
el disfrazado
él mismo como un
soldado en su totalidad
armadura.



Pescador
él apareció
con una varilla y
línea; todavía ella
lo despidió.



Anciana
Pomona habló
a Vertumnus
cuando vestía
este disfraz.

desesperado, se dejó encanecer y llegó disfrazado de anciana. El plan funcionó; Pomona dejó entrar a la anciana y se sorprendió al encontrarse siendo besada en un abrazo apasionado.

Vertumno se hundió en el suelo, marchito y encorvado, y señaló un olmo alrededor del cual estaba entrelazada una parra. Trató de persuadir a Pomona de las ventajas del matrimonio y de los peligros del matrimonio.

Rechazar a un pretendiente. "Si este árbol estuviera solo", dijo, "y no estuviera casado con la vid, tendría poco interés. Rehúyes el matrimonio,

cuando realmente deberías seguir el ejemplo del árbol. Si quieres seguir el consejo de una anciana, deberías rechazar a todos los demás y elegir a Vertumnus para compartir tu cama. Él ama los frutos que cultivas, aunque no tanto como te ama a ti".

amor eventual

Pomona no quiso escuchar el razonamiento de la anciana y, finalmente, Vertumnus se despojó de su disfraz para revelarse a ella en toda la gloria de su divina juventud. Cuando vio su verdadera forma, Pomona se enamoró de Vertumnus tan profundamente como él lo había hecho.

para ella, y le dijo que nunca quería que él volviera a tomar otra forma que la suya.

Pomona y Vertumnus hicieron una buena combinación. Juntos dominaban las frutas, los huertos, el crecimiento y los cambios de estación. La Vertumnalia anual, su festival conjunto, tuvo lugar el 13 de agosto y supuso una oportunidad para que los ciudadanos romanos dieran gracias por la abundante cosecha del año. Fue celebrado por el *flamen Pomonalis* ("sacerdote de Pomona") en el *Pomonal*, un bosque sagrado cerca de Ostia, el puerto principal de Roma.

Ovidio



El mito de Pomona y Vertumnus nos llega desde el *Metamorfosis* del poeta romano Ovidio. El *Metamorfosis* es un largo poema narrativo que comprende 15 libros y más de 250 mitos. Uno de los textos más influyentes de la literatura, ha inspirado obras maestras de escritores, artistas y compositores desde Dante, Chaucer, Shakespeare y Kafka hasta Tiziano, Richard Strauss y muchos más.

Publio Ovidio Naso nació en una familia importante en Sulmo (la actual Sulmona, al este de Roma) en el año 43. antes de Cristo. A la edad de 18 años, era

ya un poeta. La fascinación de Ovidio por la mitología griega y romana encontró expresión en el *heróides*, cartas de heroínas mitológicas a sus amantes. Esto fue seguido por *Metamorfosis*, y su largo poema sobre el calendario ritual romano, *fasti*.

En 8 CE, Ovidio fue exiliado por el emperador Augusto a Tomis, en el Mar Negro, donde murió en el año 17. CE, sin indulto. Se desconoce exactamente por qué Ovidio fue exiliado de esta manera. El propio Ovidio dijo que se debió a "un poema y un error".



EN BREVE

TEMA

Amantes trágicos

FUENTE

Metamorfosis, Ovidio, 8CE.

CONFIGURACIÓN

Antigua Babilonia (Irak moderno).

FIGURAS CLAVES

Píramo Un guapo joven de Babilonia; enamorado (prohibido) de su vecina, Tisbe.

Esto es Una hermosa joven; prohibido de encuentro con su amor, Pyramus.

INCLUSO MUERTO NO DEBE

PARTE NOSOTROS Píramo y Tisbe

Píramo y Tisbe crecieron siendo vecinos en Babilonia. Se enamoraron, pero sus padres prohibió la unión; A los dos no se les permitió reunirse ni siquiera hablar. Sólo una grieta en la pared entre sus dos casas les permitió susurrar palabras dulces, y cada uno besó la pared de su lado para desearse buenas noches al otro. Finalmente, decidieron escaparse por la noche y reunirse bajo una morera fuera de las murallas de la ciudad.

Un giro trágico

Tisbe llegó primero, pero estaba aterrorizada por una leona, recién cazada, que vino a beber a un estanque cercano. Tisbe corrió hacia una cueva y el velo se le cayó de los hombros. La leona se abalanzó sobre el velo, lo rasgó en jirones y lo manchó de sangre. Cuando Píramo llegó y encontró el velo ensangrentado y las huellas de sus patas en la arena, creyó que Tisbe había sido devorada. Llorando, se apuñaló con su espada; La sangre brotó de su herida y tiñó los frutos de la morera de un color púrpura oscuro.

Cuando Tisbe regresó sigilosamente y encontró a Píramo moribundo, tomó su espada y se suicidó, rogando que la pareja, mantenida separada en la vida, se uniera en la muerte. Su último deseo fue que las moras conservaran para siempre un tono manchado de sangre para conmemorar su amor. Los dioses concedieron este deseo y sus padres enterraron las cenizas de los amantes en una sola urna.

La historia de Píramo y Tisbe tuvo una influencia duradera, inspirando tanto la obra de Shakespeare como *Romeo y Julieta* y la obra dentro de una obra en *Sueño de una noche de verano*.

“
Muro de celos, ¿por qué?
¿Estás parado en el
camino de los amantes?
Metamorfosis”



AQUELLOS QUE LOS DIOSES CUIDAN PORQUE SON DIOSES

FILEMÓN Y BAUCIS

EN BREVE

TEMA

La recompensa de Dios merece mortales

FUENTE

Metamorfosis, Ovidio, 8cE.

CONFIGURACIÓN

Frigia, antigua Grecia.

FIGURAS CLAVES

Júpiter Rey de los dioses; dios del cielo y del trueno.

Mercurio Dios del comercio, la comunicación, los viajeros, la suerte y el engaño; Uno de los 12 principales dioses romanos.

Filemón y Baucis Un pobre propietario de una cabaña y su esposa, que se salvaron cuando los dioses inundaron su parte de Frigia para castigar a la gente.

j Upiter y Mercurio visitaron una vez la región montañosa de Frigia, ambos disfrazados de hombres mortales. Fueron a mil puertas, buscando comida y un lugar para descansar, y fueron rechazados mil veces.

Por fin llegaron a la cabaña más pobre y destartalada de todas, la casa de una anciana, Baucis, y su marido, Filemón, quienes dieron la bienvenida a los dos viajeros al interior.

Anfitriones corteses

Mientras Baucis encendía el fuego, Filemón recogía verduras de su huerto y juntos preparaban el mejor banquete que podían para sus invitados. Cuando la pareja notó que su jarra de vino se estaba llenando mágicamente, se dieron cuenta de que estaban entreteniéndolos a dioses. "Esta perversa zona será castigada por su crueldad con los extraños", dijo Júpiter, "pero tú estarás a salvo".

La pareja de ancianos siguió a los dioses montaña arriba y miró hacia atrás. Vieron el campo inundado, pero su pequeña cabaña se había transformado en un templo glorioso.



Filemón y Baucis Ofrezca humildemente fruta, queso y vino a Júpiter y Mercurio en esta pintura neoclásica de Andrea Appiani o un miembro de su círculo en Milán (ca. 1800).

Filemón y Baucis pidieron ser guardianes del templo, y también morir en el mismo momento, para que ninguno de los dos quedara solo.

Los dioses concedieron su deseo. Un día, Baucis notó que del cuerpo de Filemón y del suyo propio salían hojas. Con sólo tiempo para despedirse, se convirtieron en un roble y un tilo, entrelazados en un solo tronco.

NORTE

EUROPA



enfermera regis



La caída del **romano Imperio** heralda el comienzo de la **Edad media**.



476CE

El *Edda poética* registra la **tradición oral** acerca de los **Dioses nórdicos**.



8TH-11 SIGLO IV d.C.

anglosajón y misioneros alemanes **convertir** la gente de **Escandinavia** al cristianismo.



10TH-11 SIGLO IV d.C.

Geoffrey de Monmouth *Historia de los reyes de Gran Bretaña* populariza la **Leyenda artúrica**.



1136CE

597CE



San Agustín va a Gran Bretaña, comenzando la **conversión** de los **anglosajones** al cristianismo.

7TH-8 SIGLO IV d.C.



El *Incursión de ganado de Cooley* dice la historia de la leyenda de **Cúchulainn**.

12 SIGLO IV d.C.



El *Cuatro ramas de los mabinogi*, una colección de **tempranos** cuentos en prosa, es escrito en Gales.

tos mitos precristianos del norte de Europa están menos documentados que los de los griegos y los romanos. A diferencia de aquellas civilizaciones clásicas, los pueblos del norte de Europa no tuvieron culturas alfabetizadas hasta que se hicieron cristianos a principios de la Edad Media. En su afán por imponer la nueva fe, la Iglesia cristiana no sancionó el registro de viejos mitos y prácticas; Por lo tanto, se ha perdido mucho, quizás la mayor parte. Los escritores cristianos que registraron mitos precristianos frecuentemente no simpatizaban con ellos y a menudo carecían de comprensión de su significado religioso original, por lo que sus significados ahora son oscuros.

Incluso los escritores que no eran hostiles, como el islandés Snorri Sturluson del siglo XIII, tuvieron cuidado de presentar los viejos mitos en

formas que serían aceptables para la Iglesia, para protegerse de las acusaciones de herejía. Otros mitos pasaron a la clandestinidad y continuaron transmitiéndose entre la gente. Con el tiempo, a medida que los mitos perdieron su significado pagano original, evolucionaron hasta convertirse en cuentos folclóricos.

Las viejas religiones

Antes de convertirse al cristianismo, los pueblos del norte de Europa estaban divididos principalmente en tribus y jefaturas. Carecían de instituciones políticas y religiosas centralizadas que pudieran imponer uniformidad de creencias. En consecuencia, había una considerable diversidad regional. En su apogeo en los últimos siglos antes de Cristo, los celtas habitaron Gran Bretaña, Irlanda y grandes extensiones de Europa occidental y central. no tenían panteón común de dioses; mientras

Aunque el culto a algunas deidades, como el dios del trueno Taranis y la diosa del caballo Epona, estaba muy extendido, ninguno de ellos era adorado universalmente por todos los pueblos celtas.

En todo el norte de Europa, sólo se sabe que los celtas tuvieron un sacerdocio profesional. Estos sacerdotes, llamados druidas, realizaron largos aprendizajes durante los cuales se esperaba que memorizaran todas las leyes, la historia, los mitos y las prácticas religiosas de su tribu. Entre los nórdicos precristianos, por otra parte, los rituales religiosos los llevaban a cabo jefes y reyes locales. Estas antiguas religiones nórdicas carecían de teologías sistemáticas y, en cambio, se centraban en sacrificios rituales (de tesoros, animales o, a veces, humanos) para ganar el favor o evitar la muerte. ira de los dioses.

En Irlanda, el escriba Áed Ua Crimthainn y su
los alumnos escriben el
Libro de Leinster.



CALIFORNIA.1160CE

La saga del Volsungs, escrito en Islandia, detalles
La historia de
Clan Volsung.



CALIFORNIA.1260CE

señor tomás Malory
La muerte de Arturoes
publicado por la imprenta
William Caxton.



1485CE

Revoluciones en
Europa alimenta el nacionalismo
y revivir el interés
en celta, nórdico y
otros mitos.



1848CE

CALIFORNIA.1150CE



El Libro de la toma de Irlanda recoge
prosa y poemas sobre
el **mitológico**
Historia de Irlanda.

CALIFORNIA.1220CE



Snorri Sturluson escribe el
Edda en prosa—historias
sobre **eldioses nórdicos**,
basado en lo anterior
Edda poética.

14 SIGLO IV d.C.



El Renacimiento
marca el final del
Edad media.

1835CE



Elias Lönnrot
publica el
Nacional finlandés
épico, el Kalevalá.

Orígenes históricos

Algunos de los mitos y leyendas más conocidos del norte de Europa se sitúan, y probablemente se originaron, en los años posteriores a la caída del Imperio Romano en el siglo V.CE. Las primeras leyendas del rey Arturo, por ejemplo, lo presentaban como un heroico señor de la guerra que defendía a los celtas británicos contra los germánicos anglosajones, que invadieron Gran Bretaña tras la retirada de las fuerzas romanas en 410.CE. Después de la conquista normanda en 1066, los escritores franceses e ingleses se apropiaron de Arturo y lo describieron como un rey idealizado y caballeresco de toda Inglaterra.

La leyenda nórdica del héroe asesino de dragones Sigurd incluye figuras históricas reales, que atestiguan sus orígenes en el siglo V o VI.CE. Si bien los mitos y leyendas irlandeses tienen orígenes mucho más antiguos,

muchos de ellos también pueden situarse en un contexto histórico. El ciclo de mitos del Ulster, que presenta al héroe Cúchulainn, se centra en Emain Macha, un fuerte en una colina cerca de Armagh, que fue un importante centro de poder en la Edad del Hierro (500 años antes de Cristo–400CE).

El atractivo de las leyendas nórdicas y celtas, con sus historias de héroes y cazadores de dragones, sigue siendo fuerte en el mundo moderno. Han inspirado muchas obras de arte, música y literatura, desde pinturas prerrafaelitas de cuentos artúricos hasta las de Richard Wagner. *El anillo del Nibelung* óperas y JRR Tolkien *El Señor de los Anillos*.

Propósito nacionalista

Si bien lo que sabemos de los mitos y leyendas celtas y nórdicos se escribió durante la Edad Media, la mitología finlandesa no

registrado hasta el siglo XIX. Durante la mayor parte de su historia registrada, el pueblo finlandés estuvo gobernado por forasteros (primero los suecos, luego los rusos) y la alfabetización en el idioma finlandés fue muy limitada hasta principios del siglo XIX.

La recopilación de la mitología y el folclore finlandeses comenzó en la década de 1820 y estuvo estrechamente relacionada con el crecimiento del nacionalismo finlandés. Bajo el dominio ruso a partir de 1815, los finlandeses encontraron su identidad nacional. cada vez más amenazado por las políticas de "rusificación" y reaccionó desarrollando escuelas de arte, música y literatura distintivamente finlandesas. Uno de los mayores logros de este movimiento cultural fue el de Elias Lönnrot. *Kalevalá*, que entrelazó mitos y leyendas finlandesas para crear una epopeya nacional definitiva para su pueblo.

DE YMIR CARNE EL LA TIERRA ERA HECHO

CREACIÓN DEL UNIVERSO



EN BREVE

TEMA

La creación del mundo.

FUENTE

Edda en prosa, Snorri Sturluson, hacia 1220ce.

CONFIGURACIÓN

El comienzo de los tiempos.

CARACTERES

Ymir El primero de la raza de los gigantes de hielo.

Odín Hijo del gigante Bor; uno de los primeros de los dioses. El más famoso de los hijos de Bor, tuvo numerosos descendientes y muchos amantes.

vili Hijo del gigante Bor, y uno de los primeros dioses.

ve Hijo del gigante Bor, y uno de los primeros dioses.

Preguntar El primer hombre, creado por Odín, Vili y Vé.

embla La primera mujer, creada por Odín, Vili y Vé.

B Antes de la cristianización de Escandinavia en los siglos X y XI, los nórdicos tenían una tradición oral rica en sus propias mitologías, que frecuentemente eran épicas y violentas. Incluso en el mito de la creación, un acto de asesinato cometido por los dioses juega un papel central.

La versión más completa del mito nórdico de la creación se cuenta en el libro de Snorri Sturluson. *Edda en prosa*. Según Snorri, antes del principio de los tiempos, sólo existía el mundo de Muspelheim, custodiado por el gigante de fuego primitivo Surt. Pasaron siglos antes de que se creara el mundo de Niflheim. Si bien los mitos no dicen quién o

Ver también: Origen del universo 18–23 · Pangu y la creación del mundo 214–15 Creación cherokee 236–37
Ta'aroa da a luz a los dioses 316–17

ymir amamantado de la teta de la vaca Audhumla en esta representación de 1777 de Nicolai Abildgaard. Esta pintura neoclásica danesa también muestra a otros gigantes de hielo, descendientes de Ymir, naciendo del hielo de Ginnungagap.

Lo que creó los dos mundos, resaltan el contraste entre Muspelheim, un mundo de fuego, y Niflheim, un mundo de hielo.

Entre los dos mundos estaba Ginnungagap, el vacío primordial. Once ríos nacían de un manantial llamado Hvergelmir y desembocaban en este vacío desde Niflheim, llevando consigo corrientes de veneno. Los ríos se congelaron al llegar al vacío y los vapores venenosos que surgieron de ellos formaron escarcha (niebla helada). Por lo tanto, la parte norte de Ginnungagap quedó obstruida por capas de hielo y escarcha.

La parte sur del vacío, cerca de Muspelheim, estaba lo suficientemente caliente como para derretir la roca, pero el medio, a medio camino entre el hielo del norte y el fuego del sur, era templado: aquí el hielo comenzó a derretirse y a gotear. El calor del sur



hizo que la vida se acelerara en las gotas y tomaron la forma de un gigante llamado Ymir. Se convirtió en el antepasado de la raza de los gigantes helados.

Los descendientes de Ymir.

Mientras Ymir dormía, un gigante masculino y uno femenino se formaron a partir del sudor debajo de su axila izquierda, y una de sus piernas engendró un hijo en la otra pierna. Esto no fue todo: mientras el hielo en Ginnungagap seguía derritiéndose, surgió una vaca. Ella fue llamada

Audhumla, y se alimentaba lamiendo el hielo salado. Los cuatro ríos de leche que brotaban de sus pezones alimentaron a Ymir.

Al anochecer del primer día, los lamidos de Audhumla habían revelado el cabello de otro gigante. Durante el segundo día, emergió su cabeza, y, al tercer día, todo el gigante se levantó. Su nombre era Buri. Buri era grande, fuerte y hermosa. Tuvo un hijo llamado Bor; no se menciona a ninguna madre, pero ella era—

El Edda en prosa



El *Edda en prosa* fue escrito por el historiador y político islandés Snorri Sturluson (1179–1241) como un manual para componer versos escáldicos, una forma de poesía heroica sedienta de sangre popular en la época vikinga (C. 800–1100ce). El verso escáldico se basaba en gran medida en alusiones a la mitología nórdica para sus imágenes, pero el conocimiento de tales mitos había disminuido desde la introducción del cristianismo y, con él, también la popularidad del verso escáldico. Snorri esperaba que al registrar los mitos pudiera revivir el género, pero sus intentos fueron en gran medida infructuosos.

La mayoría de las fuentes de Snorri son desconocidas; algunas fueron orales. tradiciones, ahora perdidas, pero su trabajo muestra un conocimiento de las tradiciones más antiguas. *Edda poética*. Snorri, un cristiano devoto, formuló estas historias para evitar cualquier acusación de herejía: sus mitos fueron interpretados como historias contadas originalmente sobre la antigüedad. *human* héroes que utilizaban una variedad de trucos para hacerse pasar por dioses. Este enfoque para interpretar la mitología, llamado euhemerismo, interpreta que los personajes del mito tienen orígenes en personas reales.



LokiA, cuyo rostro decora esta piedra de forja, le cosieron los labios como castigo por utilizar astutos juegos de palabras para incumplir una apuesta.

Gigantes y dioses

La relación entre los gigantes y los dioses era compleja. En los mitos nórdicos, los gigantes solían aparecer en una relación de oposición a los dioses. Al mismo tiempo, los mitos también mostraban que eran similares a los dioses. "Gigante" es la traducción habitual al inglés del nórdico. *jötunn* pero es engañoso: el tamaño no es su característica definitoria.

Aunque Ymir debe haber sido enorme para que los dioses crearan el mundo a partir de su cuerpo, la mayoría de los gigantes eran como dioses. Tuvieron

poderes sobrehumanos, y si bien algunos eran monstruos espantosos, otros eran tan hermosos que se convirtieron en amantes o cónyuges de los dioses: el dios Thor era hijo de Odín con una giganta y todos los dioses descendían, en definitiva, de gigantes. Los gigantes podían convertirse en dioses: Loki nació de padres gigantes. La distinción entre gigantes y dioses era principalmente de estatus más que de poder: los dioses tenían derecho a ser adorados, mientras que los gigantes no.

presumiblemente una giganta helada, ya que aún no se había creado ningún otro ser. Bor tomó como esposa a Bestla, la hija de otro gigante helado de origen desconocido llamado Bölthorn. Juntos tuvieron tres hijos, el primero de los dioses.

El hijo mayor fue Odín, el segundo fue Vili y el menor fue Vé. Estos tres dioses, sin embargo, pensaban que los gigantes eran toscos y toscos. Mataron a Ymir y cuando cayó, tanta sangre brotó de su cuerpo que todos los gigantes de hielo se ahogaron excepto su nieto Bergelmir, quien escapó con su familia en un bote y finalmente fundó todo el gigante.

“

Llevaron a [Ymir] al medio del Vacío Absurdo e hicieron de él la tierra.

Edda en prosa

”

correr de nuevo. Muchos comentaristas han sospechado influencia bíblica en esta historia, con Bergelmir como un Noé gigante. No está claro si se trata de un mito genuino o una invención de Snorri, con su fe cristiana.

cielos y tierra

Debido al asesinato de Ymir, los gigantes fueron, a partir de entonces, invariablemente hostiles a los dioses. Los tres dioses llevaron el cadáver de Ymir al centro de Ginnungagap e hicieron el mundo a partir de su cuerpo, rodeándolo con el mar, que hicieron con su sangre. La carne de Ymir se usó para hacer tierra, sus huesos hicieron las rocas y sus dientes formaron piedras más pequeñas. Los dioses encontraron gusanos excavando en la carne de Ymir. A partir de estos crearon a los enanos y les dieron a estos seres conciencia, inteligencia y apariencia de hombres.

Los dioses usaron a Ymir para hacer no sólo la tierra sino también los cielos. Tomaron el cráneo de Ymir y lo colocaron sobre la tierra para formar el cielo. En cada una de las cuatro esquinas del cielo pusieron un enano. Sus nombres eran Austri (Este), Vestri (Oeste), Nordri (Norte) y Sudri (Sur). Los dioses también capturaron algunas de las chispas y

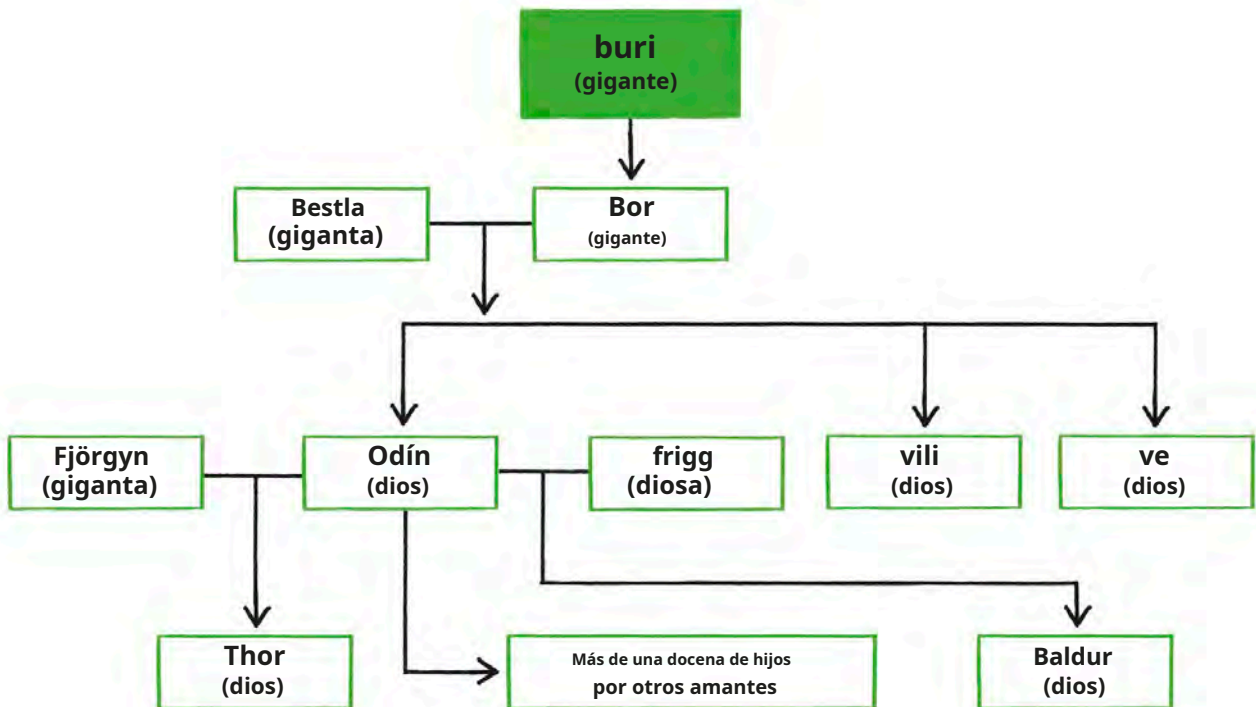
brasas fundidas que soplaban desde Muspelheim y las colocaron en el cielo para iluminar los cielos. Fijaron algunas de las chispas en el cielo y se convirtieron en estrellas. Otras chispas, los planetas, se movían siguiendo rumbos marcados por los dioses.

Este mito también explica la creación del día y la noche, ambos personificados como gigantes. Los dioses colocaron en el cielo a la oscura giganta Nótt ("noche") y a su brillante y hermoso hijo Dag ("día"): se siguieron alrededor del



Ymir es asesinado por los hijos de Bor. en este dibujo del siglo XIX del artista danés Lorenz Frølich. El gigante helado es retratado como feo y tosco, en comparación con los tres hermosos dioses.

El origen de los dioses.



mundo una vez cada 24 horas. Los dioses también tomaron a los hermosos hermanos, Máni ("luna") y Sól ("sol"), y los pusieron también en el cielo. Según el mito de Snorri, tanto Máni como Sól se mueven rápidamente por el cielo porque son perseguidos por lobos. Ragnarök, el fin del mundo, llegará poco después del día en que los lobos, hijos de una giganta, finalmente atrapen y devoren a sus hermanos.

Fortaleza de Midgard

Los dioses hicieron la tierra circular y dieron la parte alrededor de las costas a los gigantes como hogar. Esto se llamaba Jötunheim (de *jötunn*, el nombre nórdico antiguo para los gigantes, *yheim*, que significa "hogar"). En medio de la tierra, los dioses usaron las pestañas de Ymir para construir una fortaleza para mantener alejados a los gigantes. Llamaron a este lugar Midgard.

El último paso de los dioses fue tomar el cerebro de Ymir y arrojarlo al cielo para formar las nubes. Con esto, los dioses terminaron su brutal creación del mundo.

La creación del hombre

La creación no estuvo realmente completa hasta el día en que Odín, Vili y Vé encontraron dos troncos flotantes mientras caminaban por la orilla del mar. A partir de estos troncos, los dioses crearon a los dos primeros humanos, dándoles vida, conciencia, movimiento, rostros, oído, habla y vista. Finalmente, les dieron ropa y llamaron al hombre Ask (fresno) y a la mujer Embla (olmo). Los dioses les dieron a ellos y a sus descendientes el reino de Midgard para vivir.

Después de crear a los humanos, los dioses crearon su propio reino de Asgard, muy por encima de Midgard. Allí construyeron sus salones, los

el más magnífico de los cuales era el propio Valhalla de Odín, un lugar celestial donde los guerreros muertos serían entretenidos con un banquete. Para unir Asgard y Midgard, los dioses construyeron un puente arcoíris de fuego llamado Bifröst. Los humanos a menudo vislumbra fugazmente Bifröst en el cielo, pero sólo los dioses pueden cruzarlo.


“

Entonces de sus cejas los
alegres dioses hicieron Midgard

para los hijos de los hombres.

Edda en prosa

”



LA CENIZA DE YGGDRASIL ES EL MAS NOBLE DE ARBOLES

ODÍN Y EL ÁRBOL DEL MUNDO





EN BREVE

TEMA

El cosmos nórdico

FUENTES

Edda poética, Anónimo, siglos VIII-XI^{CE}; *Edda en prosa*, Snorri Sturluson, 1220^{CE}.

CONFIGURACIÓN

Los nueve mundos.

FIGURAS CLAVES

Odín El líder de los dioses.

Yggdrasil El árbol del mundo.

Nidhogg Una serpiente.

Ratatosk Una ardilla.

nornas Tres deidades con poder sobre el destino.

valquirias Seleccionadores de los asesinados.

Einherjar Guerreros muertos.

Hugin y Mumin Dos cuervos que asisten a Odín.

Geri y Freki Dos lobos.

t Los nórdicos creían que el universo estaba formado por nueve mundos o reinos, con Yggdrasil, un imponente fresno de hoja perenne, en su centro. Según el poema eddico "Völuspá" ("La profecía de la vidente"), este árbol unía los nueve mundos que forman el universo. El poema no nombra los nueve mundos, pero generalmente se acepta que eran Asgard, Vanaheim, Álfheim, Jötunheim, Midgard, Svartálfheim, Niflheim, Muspelheim y Hel.

Cada mundo albergaba un tipo diferente de ser. Asgard era



el reino de la familia de dioses Aesir, liderada por Odín. Vanaheim era el hogar de la familia Vanir de dioses de la fertilidad; Álfheim era el hogar de los elfos de la luz; Jötunheim era el reino de los gigantes de hielo. Midgard era el mundo de los humanos; Svartálfheim estaba habitada por elfos y enanos negros; y Muspelheim era el mundo de los gigantes de fuego. Niflheim era un reino de hielo, nieblas heladas y almas muertas. Finalmente, Hel era el reino del Inframundo de la diosa del mismo nombre, que gobernaba a aquellos que habían muerto de enfermedad y vejez.

Navegando por los mundos

Las fuentes nórdicas a menudo se contradecían entre sí y no está claro dónde estaba cada uno de estos reinos en relación con los demás. Es probable que los propios nórdicos no tuvieran

Conocido como el Tapiz de Skog, Este textil de los siglos XIII y XIV fue descubierto en la iglesia de Skog, Suecia, en 1912. Se cree que representa a los dioses nórdicos Odín, Thor y Freyr.

comprensión establecida de esto. La descripción de los reinos como morando en las raíces y ramas de Yggdrasil da pocos indicios sobre su posición espacial real. Generalmente se considera que Asgard es un mundo celestial, unido a Midgard por el puente arcoíris Bifröst. Álfheim también era probablemente un reino superior muy cerca de Asgard. No tenemos pistas de las fuentes existentes sobre la ubicación de

Vanaheim pero, debido a que los Vanir estaban asociados con el crecimiento y la fertilidad, es posible que haya sido parte del Inframundo. Como su nombre lo indica, Midgard (que significa "Medio

Ver también: Creación del universo 130–33 · Guerra de los dioses 140–41 La muerte de Baldur 148–49 El crepúsculo de los dioses 150–57

Mundo”) se encontraba entre Asgard y el Inframundo y aparentemente estaba rodeado por un océano. No está claro si Jötunheim y Svartálfaheim se encontraban dentro de este océano circundante o fuera de él. En un poema eddic, la tierra de los gigantes está separada del reino humano sólo por un río.

Como los elfos y enanos negros vivían bajo tierra, Svartálfaheim probablemente era subterráneo, aunque no formaba parte del inframundo, al que pertenecían Niflheim y Hel. Hel estaba unida a Niflheim por Gjallarbrú, un puente con techo dorado sobre el río Gjöll, que discurría entre los dos reinos.

Raíces y cielos

Para complicar las cosas, Snorri escribió que Yggdrasil estaba sostenido por tres enormes raíces. Uno llegó a Asgard, otro a Jötunheim y el tercero a Niflheim. En el relato de Snorri, había un pozo o manantial debajo de cada raíz: Urdarbrunn en Asgard; el Pozo de Mímir en Jötunheim; y Hvergelmir en Niflheim. Cada pozo tenía propiedades diferentes. Urdarbrunn (el “Pozo del Destino”) era el lugar donde los dioses se reunían diariamente para celebrar sus tribunales y resolver disputas; las aguas de Mímir

Comprensión y sabiduría bien contenidas; Hvergelmir era la fuente de todos los ríos de los nueve mundos.

Las cosas a menudo aparecían en múltiplos de tres en los mitos nórdicos; el tres y el nueve, en particular, eran números sagrados. Además del misterio de los nueve mundos, también había nueve cielos. El más bajo se llamaba Vindbláin (“Viento oscuro”), Heidthornir (“Nube Brillo”), o Hréggmímir (“Tormenta Mímir”). El segundo cielo más bajo era Anlang (“Muy Largo”), y el

tercero, Víðbláin (“Wide Dark”); a estos les siguieron Víðfedmir (“Wide Embracer”), Hríód (“Cloaker”), Hlynir (“Double Lit”), Gimir (“Jeweled”) y Vetmímir (“Winter-Mímir”). Más alto que todas las nubes y más allá de todos los mundos estaba Skatyrnir (“Rich Wetter”). Según Snorri Sturluson, el único

Los habitantes de los cielos eran los elfos de la luz a quienes, quizás influenciados por sus propias creencias cristianas, veía esencialmente como seres angelicales. Aunque vinieron de Álfheim, también protegieron los cielos.

Criaturas del árbol

Yggdrasil era el hogar de una serie de criaturas que se alimentaban de él, causando al árbol un sufrimiento constante; de alguna manera se lo consideraba sensible. La serpiente Nidhogg (“Golpe vicioso”), que vivía en Hvergelmir, mordía constantemente las raíces de Yggdrasil. Cuatro ciervos, llamados Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Durathrór, corrían entre sus ramas alimentándose de sus hojas más frescas.

En las ramas más altas del árbol se encontraba un águila sabia pero anónima,–

“
la ardilla que
corre en lo alto
Yggdrasil y abajo
a Nidhögr trae
las palabras del águila,
es Ratatosk.
Edda poética

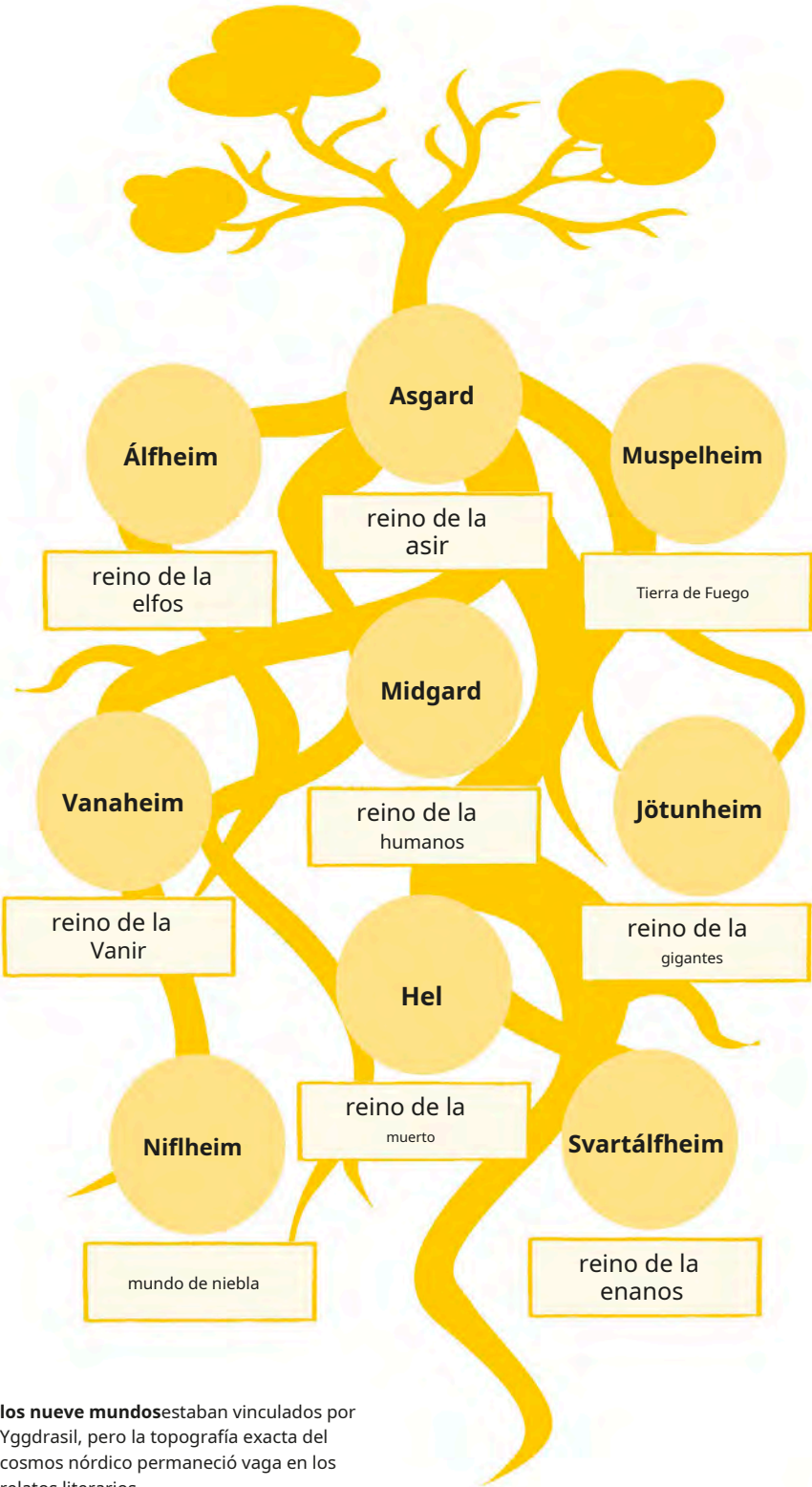


las nornas

Al igual que las Parcas de la mitología griega, las Nornas eran tres deidades femeninas que determinaban el destino del universo y de todos los seres que lo habitaban. Ni siquiera los dioses podían cuestionar el veredicto emitido por las Nornas, que representaban el poder más alto del universo.

Las nornas habitaban en Urdarbrunn, el “Pozo del Destino” que se encontraba bajo la raíz de Yggdrasil en Asgard, la tierra de los dioses Aesir. “Völuspá” un poema de Snorri *Edda en prosa*, nombró a las nornas como Urd (“Pasado”), Verdandi (“Presente”) y Skuld (“Futuro”). Estarían presentes en el nacimiento de cada niño para dar forma a su vida. Su arte se describió como hilando los hilos de la vida o grabando grabados en madera.

La creencia en las nornas dio a los nórdicos una perspectiva fatalista que los animaba a correr riesgos. No se ganaba nada con ir a lo seguro: morirías a la hora señalada, sin importar lo lejos que te mantuvieras del peligro. Era mucho mejor morir en un resplandor de gloria y ganar fama póstuma que ser olvidado por la falta de logros.



los nueve mundos estaban vinculados por Yggdrasil, pero la topografía exacta del cosmos nórdico permaneció vaga en los relatos literarios.

cuyo batir de alas hacía soplar el viento. El águila y Nidhogg eran viejos enemigos y su enemistad fue posible gracias a una ardilla llamada Ratatosk, que corría arriba y abajo de Yggdrasil llevando mensajes hostiles entre ellos.

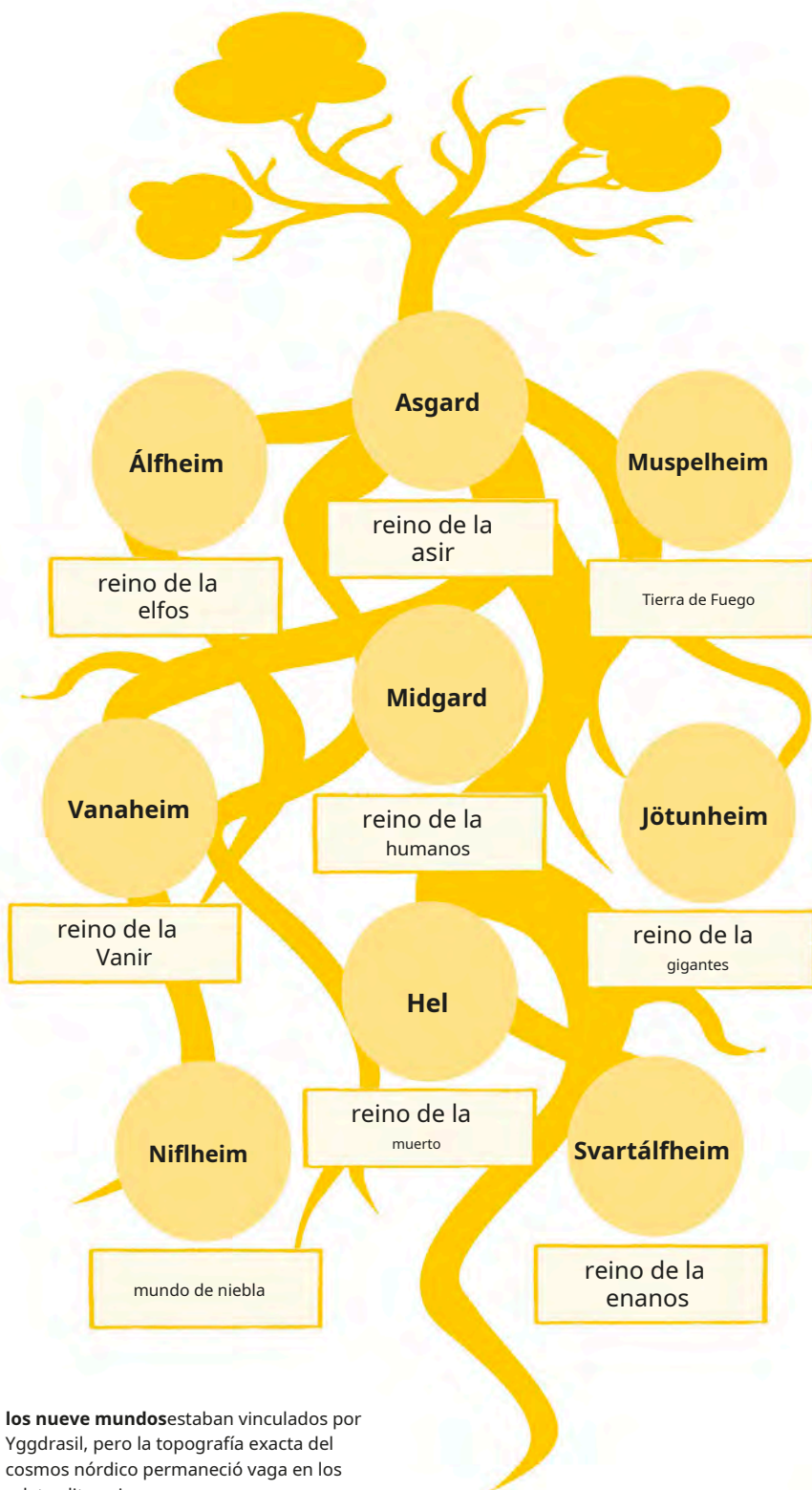
Debido a los ataques realizados al árbol, Yggdrasil estaba decayendo. Estaba atendido por las Nornas, tres deidades creadoras del destino, que lo rociaban con agua bendita de Urdarbrunn y blanqueaban sus ramas con arcilla recogida alrededor del pozo para preservarlas. Sus acciones mantuvieron el cosmos en equilibrio entre las fuerzas de destrucción y creación. A pesar de la importancia de Yggdrasil, ningún mito nórdico habla de su creación o desaparición. En Ragnarök, el fin profetizado del mundo, Yggdrasil temblaría y gemiría, pero no caería; Se pensaba que el árbol era eterno.

El conocimiento de Odín.

Odín gobernó los nueve mundos desde su trono, Hlidskjálf, en Asgard. Dos cuervos, Hugin (Pensamiento) y Mumin (Memoria), eran símbolos de su mente y se posaban sobre sus hombros. Cada amanecer Odín los enviaba a volar sobre los mundos; regresaron por la tarde

“ Sé que colgué, en un árbol mecido por el viento, nueve noches enteras, con una lanza herida, y a Odín se le ofreció, yo mismo a mí mismo. **Odín, Edda poética** ”

138 ODÍN Y EL ÁRBOL DEL MUNDO



los nueve mundos estaban vinculados por Yggdrasil, pero la topografía exacta del cosmos nórdico permaneció vaga en los relatos literarios.

cuyo batir de alas hacía soplar el viento. El águila y Nidhogg eran viejos enemigos y su enemistad fue posible gracias a una ardilla llamada Ratatosk, que corría arriba y abajo de Yggdrasil llevando mensajes hostiles entre ellos.

Debido a los ataques realizados al árbol, Yggdrasil estaba decayendo. Estaba atendido por las Nornas, tres deidades creadoras del destino, que lo rociaban con agua bendita de Urdarbrunn y blanqueaban sus ramas con arcilla recogida alrededor del pozo para preservarlas. Sus acciones mantuvieron el cosmos en equilibrio entre las fuerzas de destrucción y creación. A pesar de la importancia de Yggdrasil, ningún mito nórdico habla de su creación o desaparición. En Ragnarök, el fin profetizado del mundo, Yggdrasil temblaría y gemiría, pero no caería; Se pensaba que el árbol era eterno.

El conocimiento de Odín.

Odín gobernó los nueve mundos desde su trono, Hlidskjálf, en Asgard. Dos cuervos, Hugin (Pensamiento) y Mumin (Memoria), eran símbolos de su mente y se posaban sobre sus hombros. Cada amanecer Odín los enviaba a volar sobre los mundos; regresaron por la tarde



Sé que colgué, en un árbol mecido por el viento, nueve noches enteras, con una lanza herida, y a Odín se le ofreció, yo mismo a mí mismo.

Odín, Edda poética





Odín cuelga de las ramas del Árbol del Mundo. Posiblemente sea de este episodio de donde Yggdrasil recibe su nombre. Significa "caballo de Ygg", siendo Ygg uno de los muchos nombres alternativos para Odín.

para informar lo que habían descubierto. Yggdrasil también fue una fuente de conocimiento para Odín. La clave para esto fue el conocimiento que Odín tenía de las runas, adquirido mediante un acto de autosacrificio: se colgó de Yggdrasil durante nueve días, empalado con su propia lanza. El

El agua del Pozo de Mímir dio sabiduría. Por un solo trago del pozo, Odín se arrancó uno de los ojos y lo dejó en el pozo como prenda. Su búsqueda de conocimiento tenía un propósito: había previsto su muerte en Ragnarök y buscaba una manera de desafiar al destino. A partir de su terrible experiencia, Odín adquirió la capacidad de usar runas, lo que le otorgó poderes mucho más allá de los de los otros dioses.

Valhalla

Odín se convirtió en un gran guerrero conocido por su "Salón de los Muertos", Valhalla. La enorme sala, techada con lanzas, tenía 540 puertas, cada una de las cuales era tan ancha que 800 guerreros podían atravesarla en paralelo. Era un paraíso donde *einherjar*, Los guerreros caídos podían darse un festín con carne de cerdo y hidromiel. La promesa del Valhalla debe haber sido un consuelo para un guerrero vikingo que se enfrentaba a la muerte en la batalla, pero la mayoría prefería vivir y disfrutar del botín de la victoria. Sólo los "berserkers" buscaban activamente la muerte en la batalla para tener garantizada la entrada al Valhalla. Estos guerreros animales entraban en un trance de furia antes de cada batalla.

La sed de sangre de Odín era inmensa. Dos lobos, Geri y Freki, eran sus compañeros. Símbolos de su

“

Todos aquellos hombres que han caído en batalla desde el principio del mundo, ahora han llegado a Odín en Valhalla.

Edda en prosa

”

crueldad, sus nombres significaban "voraz" o "codicioso". Vagaron por los campos de batalla alimentándose de cadáveres. En las fiestas, Odín daba su comida a sus lobos favoritos, y él mismo subsistía sólo con vino. También lo acompañaron las Valquirias ("Elegidoras de los asesinados"), quienes conducían las almas de los hombres más valientes muertos en combate al Valhalla para unirse a su grupo personal de guerreros muertos. De esta manera, el orden cósmico reflejaba el orden humano: para los nórdicos de la época vikinga, el jefe y su séquito personal estaban en el centro de la sociedad.

Runas

Las runas eran las letras individuales del alfabeto rúnico, el sistema de escritura indígena de los primeros pueblos germánicos. Los nórdicos creían que Odín dio runas al mundo, pero en realidad probablemente derivaban del alfabeto latino.

Es probable que el alfabeto rúnico, conocido como *futhark* después de sus primeras seis letras, fue diseñado originalmente para ser inscrito en madera. Las runas evitaban las líneas curvas, que eran difíciles de tallar, y

líneas horizontales, que habrían sido difíciles de distinguir de la veta de la madera.

Las runas eran más que simples letras. Eran símbolos poderosos, cada uno de los cuales tenía su propio nombre mágico y significativo. Los sacerdotes nórdicos usaban runas tanto para escribir hechizos como en sus monumentos a los muertos. Las runas poco a poco dejaron de usarse después de la conversión de los nórdicos a

Cristianismo en los siglos X y XI debido a sus asociaciones paganas. En el siglo XV, el alfabeto latino había reemplazado a las runas en Escandinavia.



Estas letras rúnicas Característica de una de las dos piedras rúnicas conmemorativas del siglo XI encontradas en Bjärby, en la isla de Öland, Suecia.



LA PRIMERA GUERRA EN EL MUNDO

GUERRA DE LOS DIOSES

EN BREVE

TEMA

Dioses en guerra

FUENTES

Edda poética, Anónimo, siglos X-XIII CE; *Heimskringla* ("Historia de los reyes nórdicos"), Snorri Sturluson, c. 1230 CE; *Edda en prosa*, Snorri Sturluson, hacia 1220 CE.

CONFIGURACIÓN

Asgard y Vanaheim—Reinos separados habitados por dos familias distintas de dioses: los Aesir y los Vanir.

FIGURAS CLAVES

Odín Líder de los Aesir.

Gullveig Una bruja y vidente.

Njord Líder de los Vanir.

Kvasir Un ser sabio creado a partir de la saliva de los dioses.

Mimir Una cabeza incorpórea; fuente de sabiduría.

Honir Compañero de Odín.

Los nórdicos describieron a sus dioses colectivamente como los Aesir, de donde Asgard, se nombró el reino de los dioses. Sin embargo, creían que originalmente había habido dos familias de dioses: los Aesir y los Vanir. Los nórdicos creían que en los albores de la historia, los Aesir y Vanir libraron una guerra sobre quién tenía derecho a recibir tributo (adoración y sacrificios) de los humanos.



La diosa Freyja fue capturado por gigantes en *El oro del Rin*, la primera ópera de Wagner *Ciclo de anillo*. Esta ilustración de 1910 muestra cómo la arrastran lejos de los dioses.

La guerra de los dioses comenzó debido al trato que los Aesir dieron a una bruja llamada Gullveig durante su visita al salón de Odín en Asgard. Tres veces los Aesir intentaron quemarla, pero cada vez volvió a la vida. Gullveig podía crear varitas mágicas y lanzar hechizos, y tenía el don de profecía. Esto la distinguió como una de las diosas Vanir. Después de que los Vanir se quejaron de la muerte de Gullveig, ambas partes se reunieron en Urdarbrunn (el "Pozo del Destino") para resolver sus diferencias.

Paz y guerra

En Urdarbrunn, Odín arrojó una lanza a los Vanir y estalló la guerra. Los Vanir asaltaron Asgard; a cambio, los Aesir devastaron la casa de los Vanir, Vanaheim. Ninguna de las partes pudo ganar, por lo que los dioses acordaron intercambiar rehenes y vivir en paz, sellando el tratado escupiendo todos en un cuenco. De su saliva, los dioses crearon a Kvasir, un ser de sabiduría excepcional.

Después de la guerra, el dios del mar Njord, que era líder de los Vanir, su hijo Frey y su hija Freyja se fueron a vivir con los Aesir, al igual que Kvasir. A cambio, Honir y el sabio dios Mimir, de los Aesir, se fueron a vivir a Vanaheim. Sin embargo, los Vanir

Ver también: La guerra de los dioses y los titanes 32-33 · Un dios complejo 164 · El crepúsculo de los dioses 150-57 · El juego de dados 202-03

los aesir

Vivió en Asgard., uno de los nueve mundos.

Descendió devili,
Ve y Odín.

Las cifras clave incluyen
Thor y Loki.

Asociado con**fuerza**
y la guerra.

el vanir

Vivió en**Vanaheim**, uno de los nueve mundos.

Orígenes envuelto en misterio.

Las cifras clave incluyen**freyja, Freyr y Njord.**

Asociado con**Fertilidad** y la naturaleza.

estaban descontentos con sus rehenes. Cuando Mimir estaba allí para decirle qué decir, Honir le daba buenos consejos, pero cuando Mimir estaba fuera, sólo podía responder: “Deja que otros decidan”. Sintiendo que habían sido engañados, los Vanir decapitaron a Mimir y enviaron a Honir, con su cabeza, de regreso a Asgard. Odín conservó la cabeza de Mimir y le dio el poder del habla para que pudiera beneficiarse de su sabiduría. La distinción entre los dioses finalmente se desvaneció cuando los Vanir se convirtieron en Aesir y compartieron el tributo de los humanos.

Choque entre sectas

La historia de la guerra de los dioses podría interpretarse como una representación mítica de un choque entre dos cultos religiosos. Es posible

que los Vanir eran los dioses de los agricultores escandinavos de la Edad de Piedra (c. 11.000-1800 antes de Cristo), mientras que los Aesir eran los dioses de los indoeuropeos que emigraron a la región en la Edad del Bronce (c. 1800-500 antes de Cristo).

“

Hicieron una tregua mediante este procedimiento: ambas partes fueron a una olla y escupieron en ella.

Edda en prosa

”

Las murallas de Asgard

Los dioses contrataron a un gigante para reconstruir los muros de Asgard después de su guerra con los Vanir. Acordaron darle el sol, la luna y el a la diosa Freyja si completaba la tarea en un solo invierno, creyendo que esto era imposible. Por su parte, el gigante aceptó trabajar solo, ayudado únicamente por su semental. Cuando vieron que el gigante terminaría a tiempo, los dioses ordenaron a Loki que encontrara una manera de librarse de cumplir con sus obligaciones. promesa. Convirtiéndose en una yegua, Loki atrajo al semental del gigante para que el gigante no cumpliera con su fecha límite. Al darse cuenta de que había sido engañado, el gigante se enfureció y Thor lo mató. Los dioses se habían convertido en violadores de juramentos, corrompidos por el poder. Odín también recibió un regalo inesperado de Loki como resultado del engaño: un potro de ocho patas, Sleipnir, engendrado por el semental del gigante.



Odín sentado a horcajadas sobre Sleipnir en esta iluminación islandesa del siglo XVIII. Sleipnir nació de Loki, mientras que el embaucador tomó la forma de una yegua.



EN BREVE

TEMA

Orígenes de la poesía

FUENTE

Edda en prosa, Snorri Sturluson, ca.1220CE.

CONFIGURACIÓN

Jötunheim, la patria de los gigantes.

CARACTERES

OdínEl líder de los dioses, que se convirtió en un hombre apuesto llamado Bolverk.

KvasirUn ser masculino de extraordinaria sabiduría.

YmirUn gigante de hielo.

Fjalar y GalarEnanos, asesinos de Kvasir y Gilling.

SuttungEl hijo de Gilling.

GunnlodLa hija de Suttung, que fue seducida por Odín.

BaugiEl hermano de Suttung, que ayudó a Odín a llegar al hidromiel.

MEZCLARON MIEL CON LA SANGRE Y SE CONVIRTIÓ EN HIELO

EL MEDIO DE LA POESÍA

Odín era principalmente un dios de la realeza, la guerra y la sabiduría, pero también era el dios de la poesía. Todos los poetas humanos deben su inspiración al robo por parte de Odín del hidromiel de la poesía al gigante Suttung. En la historia de este robo, Odín desempeñó el papel de "héroe cultural", una figura mitológica que aporta un valioso regalo a la humanidad.

Como muchos otros tesoros, el Hidromiel de la Poesía, que es una metáfora de la inspiración poética, fue creado por enanos. El sabio Kvasir aceptó inocentemente la hospitalidad de los enanos Fjalar y Galar, sólo para ser asesinado por ellos. Los enanos vertieron la sangre de Kvasir en tres vasos y la mezclaron con miel, convirtiéndola en un hidromiel que convertía a cualquiera que la bebía en poeta o erudito. Dijeron a los dioses que Kvasir se había asfixiado en su propia inteligencia porque no podía encontrar a nadie lo suficientemente instruido con quien hablar.

Baugi perforadoa una montaña para llegar al Hidromiel de la Poesía con una barrena llamada Rati. Baugi realmente no quería que Odín obtuviera el hidromiel, e intentó, sin éxito, matar al dios con la barrena.

Los enanos perdieron el Hidromiel de la Poesía tras matar al gigante Gilling y su esposa. El hijo de Gilling, Suttung, agarró a los enanos, los llevó a una isla rocosa y amenazó con dejarlos ahogarse cuando subiera la marea. Luego, los enanos le dieron a Suttung el hidromiel como compensación por la muerte de sus padres. Suttung lo escondió en una montaña con su hija Gunnlod custodiándolo.

Robar el hidromiel

Odín, un maestro del disfraz y de un cambiaformas, quería robar el hidromiel para sí mismo. Disfrazado de un apuesto trabajador llamado



Ver también: Caja de Pandora 40–41 · Los muchos asuntos de Zeus 42–47 Odín y el árbol del mundo 134–39
Nanga Baiga 212–13



Odin se sienta abrazando a Gunnlod sosteniendo un cuerno para beber en esta ilustración del siglo XIX del artista alemán Johannes Gehrts. El Hidromiel de la Poesía está en vasijas a su alrededor.

Con ella, Gunnlod, agradecido, le permitió a Odin tres tragos de hidromiel. Tomó el primer recipiente y lo vació de un trago. Después de hacer lo mismo con los dos recipientes restantes de hidromiel, Odín escapó convirtiéndose en un águila y volando, dejando atrás a Gunnlod con el corazón roto.

Al descubrir el robo, Suttung también tomó la forma de un águila y emprendió una intensa persecución. Cuando Odín voló sobre Asgard, escupió el hidromiel en contenedores que los dioses habían colocado en el patio. Pero Suttung lo persiguió tan de cerca que accidentalmente escupió un poco de hidromiel de su trasero. Este hidromiel menos puro cayó al suelo y quedó libre para cualquiera que pudiera hacer una rima sencilla. El resto del hidromiel,

Odin se mantuvo para los dioses y para inspirar a aquellos que eran hábiles en hacer versos.

Bolverk, se contrató con el hermano de Suttung, Baugi, y aceptó hacer el trabajo de nueve hombres durante un verano a cambio de un solo trago del hidromiel de Suttung. Cuando llegó el invierno, Baugi le pidió a su hermano que le diera a Odín un trago de hidromiel. Suttung se negó, por lo que Baugi aceptó

Ayuda a Odin perforando un agujero en la montaña, permitiéndole entrar en forma de serpiente.

La fuga de Odín

Odín volvió a convertirse en Bolverk y sedujo al solitario Gunnlod. Después de haber pasado tres noches

poesía nórdica

Hay dos géneros supervivientes de poesía nórdica: el verso escáldico y el verso eddico. Ambos estilos hicieron un uso considerable de símiles poéticos llamados kennings; por ejemplo, llamar a un barco “semental de mar”. Cada género se basaba en la aliteración, en lugar de la rima, para el ritmo, pero el verso eddico utilizaba metros más simples.

Los versos escáldicos fueron compuestos por poetas de la corte llamados escaldos, cuyo deber principal era elogiar a sus mecenas aristocráticos.

coraje, sabiduría, riqueza y generosidad. No es sorprendente que la guerra fuera el tema principal de los versos escáldicos: estaba llena de imágenes violentas y algunos estudiosos la habían comparado con el gangsta rap moderno. La mayoría de los escaldos eran guerreros y se esperaba que escribieran versos en el fragor de la batalla para animar a los guerreros a luchar con valentía. El verso eddico, por otro lado, siempre trató sobre temas religiosos o legendarios. Si bien los autores de la mayoría

Se conocen poemas escáldicos, los versos éddicos siempre fueron anónimos.

Odín le dio a Suttung hidromiel a los Aesir y a aquellas personas que son expertos en componiendo poesía.

Edda en prosa



THOR PODRÍA HERIR TAN DURO COMO DESEA Y EL MARTILLO NO FALLARÍA

LOS TESOROS DE LOS DIOSES

EN BREVE

TEMA
Armas mágicas

FUENTES
El *Edda poética*, Anónimo, siglos X-XIIIc; El *Edda en prosa*, Snorri Sturluson, ca.1220c.

CONFIGURACIÓN

Svartálfheim, el reino de los enanos y los elfos negros.

FIGURAS CLAVES

Thor El dios del trueno y del tiempo, adorado por los agricultores.

Loki El enigmático y travieso dios embaucador.

Los hijos de Ivaldi Un grupo de artesanos enanos; El mito nórdico no especifica la identidad del propio Ivaldi.

Brokk y Eitri Hermanos enanos y hábiles artesanos.

t Los dioses nórdicos más importantes a menudo se identificaban estrechamente con posesiones mágicas, todas elaboradas por enanos, que eran hábiles herreros. Los dioses originalmente adquirieron estos tesoros con la ayuda del embaucador Loki. Sin que la esposa de Thor, Sif, lo supiera, Loki le había cortado el hermoso cabello como broma. Cuando Thor se enteró, amenazó con romper todos los huesos del cuerpo de Loki a menos que Loki les pidiera a los enanos que le hicieran cabello de oro a Sif.

El concurso de Loki

Loki fue al grupo de enanos llamados hijos de Ivaldi, y le hicieron a Sif un cabello dorado perfecto. Ellos

También fabricó la lanza Gungnir, que una vez lanzada, nunca fallaba en su objetivo, y el barco Skidbladnir, que podía transportar a todos los Aesir pero también podía llevarse en un bolsillo. Entonces Loki apostó al enano Brokk a que su hermano Eitri no podría hacer tesoros más finos que los Ivaldis. Se acordó que quien perdiera la apuesta perdería su cabeza.

Eitri fue a su forja y, poniendo a Brokk a trabajar con el fuelle, le dijo que no debía dejar de soplar hasta que el trabajo estuviera terminado o sería defectuoso. Loki, un cambiaformas como

Encontrar a Sif dormida, Loki se corta su largo y hermoso cabello dorado en esta ilustración de 1894 de A. Chase.

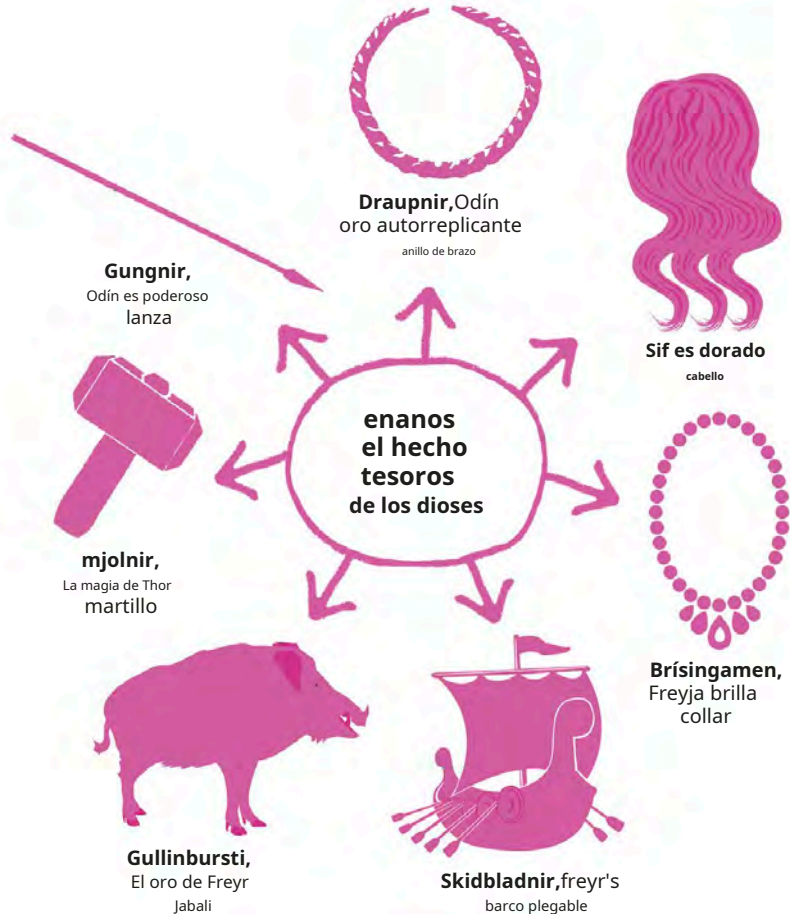


Ver también:Odín y el árbol del mundo 134–39 · Guerra de los dioses 140–41 El hidromiel de la poesía 141–42 · Las aventuras de Thor y Loki en Jötunheim 146–47

Odín, se convirtió en mosca y trató de distraer a Brokk mordiendo. A pesar de esto, Brokk soplo constantemente mientras Eitri hacía un jabalí dorado que podía correr más rápido que un caballo, y un brazalete dorado llamado Draupnir, del cual caían ocho anillos igualmente pesados cada novena noche. Sólo cuando Eitri estaba forjando el martillo Mjöltnir, Loki hizo que Brokk dejara de soplar por un momento mordiendo los párpados. Como resultado, el mango quedó un poco corto, pero Mjöltnir conservó su gran poder.

el mejor trabajo

Loki y Brokk preguntaron a los dioses de Asgard cuál era el mejor trabajo, el de Eitri o el de los hijos de Ivaldi. Considerando que Mjöltnir era el mejor de los tesoros, los dioses declararon a Brokk ganador. Después de un intento fallido de sobornar a Brokk para que salvara su propia vida, Loki salió corriendo con sus zapatos mágicos, pero Thor lo atrapó. Loki, de pensamiento rápido, declaró que su cabeza podría ser la de Brokk, pero que su cuello no era parte del trato. El enano vio que había sido burlado y se conformó con coserle la boca a Loki.



Thor empuña su poderoso martillo contra los gigantes en esta pintura de 1872 del artista sueco Mårten Eskil Winge.

martillo de thor

A diferencia de la mayoría de los dioses, se creía que Thor tenía inequívocas buenas intenciones hacia los humanos. Mientras Odín era el dios de reyes, guerreros y poetas, los agricultores comunes favorecían a Thor. Los vikingos comúnmente invocaban su protección usando amuletos de martillo.

Gracias a su poder abrumador, el martillo mágico de Thor, Mjöltnir, defendió a los dioses y a los humanos de la hostilidad de los gigantes y creó orden a partir del caos. Mjöltnir pudo atacar con tanta fuerza como Thor

deseado; nunca fallaba en su objetivo y no importaba qué tan lejos fuera lanzado, siempre regresaba a la mano de Thor.

Thor disfrutaba usando su martillo para aplastar cráneos de gigantes. En un mito, el gigante Thrym logró robar Mjöltnir y lo escondió en las profundidades del subsuelo. Esperaba que estuviera fuera del alcance de los dioses y usó el martillo para negociar por Freyja a cambio de su regreso sano y salvo. Sin embargo, una combinación de la fuerza de Thor y la astucia de Loki pronto lo recuperaron para restaurar las defensas de Asgard.



EN BREVE

TEMA

Las limitaciones de los dioses.

FUENTE

Edda en prosa, Snorri Sturluson, hacia 1220CE.

CONFIGURACIÓN

Jötunheim, la tierra de los gigantes.

FIGURAS CLAVES

Thor El dios del trueno.

Loki El hermano de Thor; el dios embaucador.

Thialfi El esclavo humano de Thor; hijo de un granjero.

Utgarda-Loki Un gigante fuerte, contra el cual Thor deseaba poner a prueba su fuerza.

logi Un gigante que venció a Loki en un concurso de comida.

hugi Un hombre pequeño que venció a Thialfi en una serie de carreras.

elli Una mujer vieja; niñera de Utgarda-Loki.

¿ESTOY EQUIVOCADO EN PENSANDO ESO ESTE PEQUEÑO

¿ES THOR?

LAS AVENTURAS DE THOR Y LOKI EN JÖTUNHEIM

A Aunque la fuerza, la valentía y la confiabilidad de Thor eran reconocidas, el dios nórdico también fue retratado como bastante torpe y fácil de engañar. Muchos de los mitos sobre Thor eran exámenes humorísticos de las limitaciones de la fuerza bruta. A menudo lo emparejaban con Loki, que era astuto e inteligente, pero también cobarde, malicioso y engañoso. Thor y Loki tenían una relación antagónica, pero formaban un buen equipo y eran compañeros de viaje frecuentes.

La combinación de la fuerza bruta de Thor y la inteligencia de Loki a menudo traía éxito, pero no siempre. En una historia en el

Edda en prosa, Thor decidió viajar a Jötunheim, una tierra de gigantes, para probar su fuerza contra Utgarda-Loki. Se llevó consigo a Loki y a un sirviente humano, un esclavo llamado Thialfi.

El desafío del gigante

Cuando Thor, Loki y Thialfi llegaron a Jötunheim, el gigante Utgarda-Loki expresó decepción con Thor, quejándose de que había esperado

Loki viajó a Jötunheim muchas veces. En una ocasión engañó a Idun, la diosa de la primavera, y ésta fue secuestrada por un gigante. Disfrazado de halcón, Loki voló a rescatarla.



Ver también: Prometeo ayuda a la humanidad 36–39 El primer día de Hermes 54–55 Creación del universo 130–133 de Poesía 142–143 Ananse y la araña 286–87

el hidromiel

embaucadores

Los trucos jugaron un papel destacado en las mitologías de muchas culturas. Ya sea que un embaucador fuera humano, un dios, un semidiós o incluso un animal antropomorfizado, todos rompieron las reglas y desafiaron las expectativas normales de comportamiento aceptado. Muchos, como Loki, tenían la capacidad de cambiar de forma. Historias de embaucadores que lograron sus fines, a través de la astucia y la astucia en lugar de la fuerza invitaron al público a identificarse con ellos como los desvalidos, incluso cuando

sus subterfugios fueron considerado inmoral. La araña tramposa Ananse, originaria de la mitología del pueblo Akan de Ghana, se convirtió en un símbolo de resistencia cuando fue transportada a las Indias Occidentales a través del comercio de esclavos.

Cuando las acciones de un embaucador beneficiaban a la raza humana, a veces se convertía en un héroe cultural. Los ejemplos incluyen la historia del dios nórdico Odín, cuando robó el hidromiel de la poesía y, en la mitología griega antigua, el robo del fuego de los dioses por parte de Prometeo.

que el dios sea más grande. El gigante continuó explicando que los tres visitantes sólo podrían quedarse en Jötunheim si cada uno lograba sobresalir en algún arte o habilidad.

Loki se ofreció a participar en un concurso de comida contra Logi, uno de los gigantes de Jötunheim. Loki se comió toda la carne que le pusieron delante, mientras que Logi se comió su carne, los huesos y el plato de madera también. A continuación, Thialfi tuvo que competir contra un hombre pequeño llamado Hugi, pero perdió tres veces seguidas.

Luego, Utgarda-Loki desafió a Thor a drenar un gran cuerno para beber de una sola vez. Después de tomar tres grandes tragos, Thor descubrió que el nivel del líquido sólo había bajado ligeramente. Utgarda-Loki luego le preguntó a Thor si era lo suficientemente fuerte como para levantar al gato del gigante. Thor apenas logró levantar del suelo sólo uno de los pies del felino.

Frustrado, Thor se ofreció a luchar contra cualquiera que se encontrara en el salón del gigante. La respuesta de Utgarda-Loki fue que, en vista de la debilidad de Thor, sólo se le permitiría luchar con la niñera del gigante, una anciana llamada Elli.

Cuando Elli obligó a Thor a arrodillarse, el dios creyó que había perdido su fuerza por completo.

El engaño de los gigantes

Mientras el abatido trío partía hacia casa, Utgarda-Loki reveló que todo lo que habían experimentado había sido una ilusión. El embaucador Loki había competido con el fuego, que lo consume todo. Thialfi había corrido contra el pensamiento, por lo que su velocidad no podía ser rival. El cuerno para beber de Utgarda-Loki había sido conectado al mar y

“

Por pequeño que digas que soy, deja que alguien salga y pelee conmigo. ¡Ahora estoy enojado!
tor, Edda en prosa

”



Thor se esfuerza en vano para levantar al gato de Utgarda-Loki en esta ilustración de 1930 de un libro de cuentos nórdicos contado e ilustrado por la artista estadounidense Katharine Pyle.

Thor había bebido lo suficiente como para crear las mareas. El gato de Utgarda-Loki había sido en realidad la monstruosa serpiente de Midgard, una criatura tan grande que rodeaba el mundo entero; Thor había levantado la serpiente casi hasta el cielo. La niñera antigua era la vejez; Si bien la edad derrotaría a todos con el tiempo, solo había logrado obligar a Thor a arrodillarse.

Como explicó Utgarda-Loki, los gigantes estaban tan aterrorizados por la fuerza de Thor que sólo podían luchar contra él con engaños. Enfurecido, Thor tomó su martillo, pero antes de que pudiera golpear, Utgarda-Loki había desaparecido. Él también había sido una ilusión. Así terminó un mito que exponía las limitaciones de los dioses nórdicos, demostrando que hay fuerzas en el universo sobre las que ni la fuerza ni la astucia pueden prevalecer.



EL HECHO MÁS DESSAFORTUNADO ALGUNA VEZ HECHO ENTRE DIOSES Y HOMBRES

LA MUERTE DE BALDUR

EN BREVE

TEMA

Destino

FUENTES

Edda poética, Anónimo, siglos X-XIII CE; *Edda en prosa*, Snorri Sturluson, 1220 CE.

CONFIGURACIÓN

Asgard, tierra de los dioses, y Hel, el inframundo.

FIGURAS CLAVES

Odín El líder de los dioses.

Baldur El hijo de Odín.

frigg La esposa de Odín; la madre de Baldur y Hod.

una vidente Profetizador de la muerte de Baldur.

Loki Un embaucador.

Sigyn La esposa de Loki.

Capacho El dios ciego; hermano de Baldur.

Hel Gobernante del inframundo.

t Los mitos nórdicos cuentan una historia completa del mundo, desde su creación hasta su destrucción final en el cataclismo de Ragnarök, en el que incluso los propios dioses perecerían. El poema eddic “Völuspá” (“La profecía de la vidente”) dejó claro que el Ragnarök había sido inevitable desde el principio de los tiempos, pero fue la muerte del hijo de Odín, Baldur, la que obligó a los dioses a afrontar su mortalidad. Baldur, el hijo de Odín y su esposa Frigg, se destacó por su buena apariencia. Todos lo elogiaron; su apariencia era tan

brillante esa luz brilló de él; su voz era meliflua; y era el más bondadoso de todos los Aesir. Baldur también fue ineficaz: nadie hizo caso de nada de lo que dijo o hizo. Su papel en los mitos era simplemente ser bello y amado y morir en circunstancias trágicas.

Profecía de la muerte

Después de que Baldur informara haber experimentado sueños perturbadores, Odín viajó al inframundo y revivió a una vidente muerta hacía mucho tiempo para preguntarle qué significaban los sueños. Ella le dijo que Baldur pronto sería asesinado por su

Loki

Un personaje enigmático, Loki era un gigante de nacimiento, pero Aesir por adopción. Se sentía tan a gusto en Jötunheim, la tierra de los gigantes, como en Asgard. Rebosante de malicia, engaño y rencor, era más amoral que pura maldad. No hay evidencia de que alguna vez fuera adorado y nadie ha explicado todavía satisfactoriamente su lugar en el panteón nórdico. Una teoría es que era la personificación del fuego, que puede ayudar y dañar.

A pesar de sus travesuras, Loki fue tolerado por los Aesir, quienes encontraron útil su astucia. Su papel más común era crear una crisis con sus travesuras y luego resolverla con su pensamiento rápido. Todos los hijos de Loki fueron monstruos: el maravilloso caballo de ocho patas Sleipnir; Hel, la diosa decadente que gobernaba el inframundo; el lobo gigante Fenrir; y la serpiente Jörmungand que rodea el mundo. Los últimos dos, luchar junto a Loki, jugaría un papel importante en la desaparición de los dioses Aesir en Ragnarök.

Ver también: Creación del universo 130-33 - Guerra de los dioses 140-41 Las aventuras de Thor y Loki en Jötunheim 146-47 El crepúsculo de los dioses 150-57

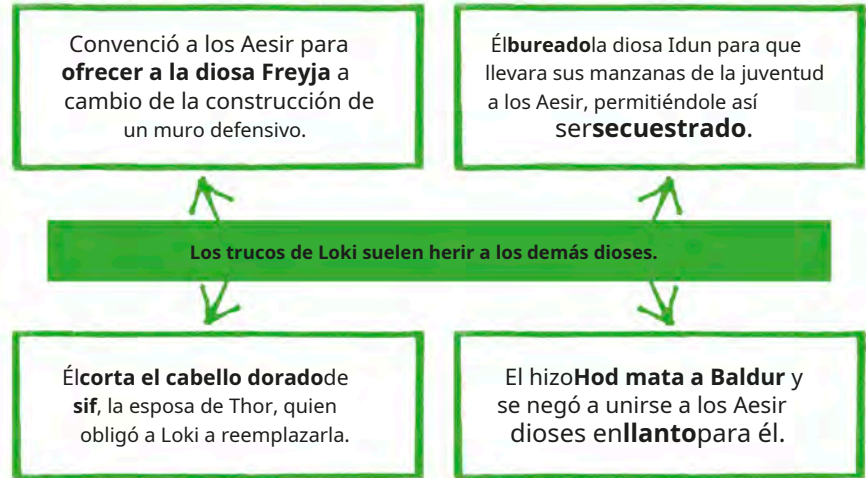
hermano, el ciego Hod. Para evitar que esto sucediera, Frigg buscó promesas de todo el mundo de no dañar a Baldur. Loki, que estaba celoso de la popularidad de Baldur, se enteró de que Frigg no había logrado extraer una promesa del discreto muérdago. Sin saberlo, los dioses Aesir se entretenían en un juego en el que lanzaban todo tipo de cosas a Baldur, quien siempre permanecía ileso. Luego, Loki formó una flecha con muérdago, la colocó en la mano de Hod y guió la puntería del dios ciego para que el muérdago golpeará y matara a Baldur.

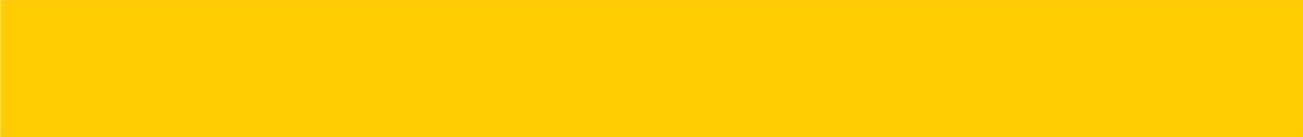
Frigg esperaba salvar a su hijo y envió al dios Hermod a Hel para pedir la liberación de Baldur del inframundo. (Hel era tanto el nombre del reino como el ser que lo presidía). Ella accedió a liberar a Baldur, pero sólo si todas las cosas lloraban por él.

El castigo de Loki

Todas las cosas lloraron por Baldur, excepto una, una giganta que no era otra que Loki disfrazado. Baldur se vio obligado a permanecer en el Inframundo. Los dioses Aesir se vengaron de Loki encadenándolo a una roca bajo las fauces abiertas de una serpiente para que el veneno de la serpiente goteara sobre su rostro. La fiel esposa de Loki, Sigyn, sostenía un cuenco sobre él para recoger el veneno, pero cada vez que se giraba para vaciar el cuenco, el veneno goteaba sobre la cara de Loki, provocando terremotos mientras él se retorció en agonía, castigado por su truco.

Loki causa la muerte de Baldur, como se muestra en un manuscrito del siglo XVII del *Edda en prosa* del granjero islandés Jakob Sigurdsson para su padre adoptivo, el reverendo Ólafur Brynjólfsson.





HERMANO VOLUNTAD
LUCHA HERMANO
Y SER SUYO
ASESINO

EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES





EN BREVE

TEMA

El fin del mundo

FUENTES

Edda poética, Anónimo, siglos X-XIIIce; *Edda en prosa*, Snorri Sturluson, ca.1220ce.

CONFIGURACIÓN

Los nueve mundos.

FIGURAS CLAVES

Heimdall Vigilante de los dioses Aesir.

Odín El dios supremo.

Jörmungand El Midgard serpiente; hijo de Loki.

Loki El embaucador.

surt Un gigante de fuego. **Fenrir**

Un lobo; hijo de Loki.

vidar Hijo de Odín; dios de la venganza.

Thor El dios del trueno.

t El tiempo era cíclico en la mitología nórdica; nada duró para siempre, ni siquiera los dioses. Este universo algún día llegaría a su fin en Ragnarök (el destino de los dioses), una batalla culminante final entre los dioses y los gigantes que destruiría el mundo y aniquilaría a los seres que vivían en él. Sin embargo, el cataclismo no sería definitivo. Unos pocos supervivientes se salvarían y saldrían de refugios protegidos para repoblar un mundo nuevo y mejor.

Hubo dos relatos detallados de Ragnarök. El más antiguo constituía la segunda mitad del profético poema eddico “Völuspá” (“La profecía de la vidente”), donde un *volvur*, una vidente, surgida de Hel, le contó a Odín la terrible serie de acontecimientos que destruirían el mundo.

El relato más reciente de Ragnarök apareció en “Gylfaginning” (“El seductor de Gylfi”), el primer libro de Snorri Sturluson. *Edda en prosa*. El relato de Snorri –una imagen igualmente asombrosa del fin del mundo– fue una síntesis que se basó en (pero a menudo contradijo) “Völuspá” y muchos otros poemas eddicos, y probablemente también otras fuentes y tradiciones perdidas.

“

El destino se escucha en la nota del Gjallarhorn; alto sopla Heimdall.

Edda poética

”

Es poco probable que la religión nórdica haya tenido alguna vez un canon definido sobre el Ragnarök y sus consecuencias.

“Gylfaginning”, a pesar de ser más completa que “Völuspá”, todavía dejaba muchas preguntas sin respuesta. Pero si bien ninguna de las versiones predijo cuándo ocurriría el Ragnarök, cada una advirtió que su aproximación sería anunciada por una serie variable de eventos catastróficos.

Ragnarök en “Völuspá”

Según “Völuspá”, llegaría un verano durante el cual el sol se volvería negro. Cuando esto sucedía, Eggther, el gigante que cuidaba al lobo Fenrir, se sentaba



Freyja, diosa de la fertilidad, busca su reluciente collar robado por Loki en el *Edda en prosa* en una ilustración de 1930 de Katharine Pyle.

Profecía en la religión nórdica

El inevitable cumplimiento de las profecías jugó un papel central en la mitología nórdica. La profecía vino a través de la práctica de *seidr*, una forma chamánica de magia asociada con el grupo de deidades Vanir. Esta forma de magia dio a individuos selectos la capacidad de comunicarse con los muertos y ver el futuro.

Freyja, la diosa Vanir de la fertilidad, enseñó a Odín *seidr*: usándolo, resucitó a una vidente de entre los muertos para que ella pudiera contarle sobre Ragnarök.

Seidr Fue practicado tanto por humanos como por seres míticos, principalmente por mujeres conocidas como *völur* (portadores de varitas). Después de una comida ritual de los corazones de cualquier

Los animales estaban a la mano, un *volva* Usaría cánticos y hechizos para invocar espíritus, a quienes luego podrían ser interrogados sobre el futuro.

El término *seidr* sobrevive hasta el día de hoy en la palabra inglesa moderna “vidente”; este término anglosajón para profeta deriva del nórdico antiguo.

Ver también:Odín y el árbol del mundo 134–39
Muerte de Baldur 148–49

Guerra de los dioses 140–41 Tesoros de los dioses 144–45

Los sonidos de advertencia anunciaron el fin del mundo en “Völuspá”.

El huevo gigante
tocó su arpa.

un gallo despertó
los guerreros muertos
del Valhalla.

Un pájaro cantó a
las puertas de Hel;
su perro ladró.

Un tercer pájaro
cantó en la horca
Madera.

Comenzó la guerra de los dioses y la tierra fue aniquilada por el fuego.

un montículo y tocar su arpa con deleite por lo que estaba por venir. Entonces tres pájaros cantarían para anunciar el comienzo del Ragnarök. Primero, Gullinkambi (“Peine Dorado”), que vivía en Valhalla, despertaría a los dormidos. *einherjar* (“guerreros muertos”) para que pudieran prepararse para su batalla final. Un pájaro rojo óxido sin nombre cantaría a las puertas de Hel para despertar al inframundo, y el tercer pájaro, Fjalar, cantaría en el premonitorio Gálvidur (“Bosque de la Horca”). Garm, el perro guardián de la diosa gigante Hel, aullaba ruidosamente, rompía la cuerda que lo ataba a su cueva y huía libremente.

Caos reinante

La sociedad humana entonces comenzaría a desmoronarse a medida que el hermano mataba al hermano y florecían el incesto y el adulterio. Ningún hombre perdonaría a otro. Heimdall, el vigilante de los dioses, haría sonar la alarma con su cuerno, Gjallarhorn, mientras Odín acudiría a consultar la cabeza conservada del sabio dios Mímir. La tierra comenzaría a temblar y el árbol del mundo Yggdrasil se estremecería y gemiría, pero no caería. Los gigantes harían estragos

El dios Aesir Heimdall toca su Gjallarhorn. El vigilante era conocido por su aguda visión y oído. Él fue el primero en enterarse de la llegada del Ragnarök.

e innumerables almas aterrorizadas descenderían a Hel. Hrym lideraría a los gigantes de hielo del este; Jörmungand, la serpiente de Midgard, agitaría el mar en su furia; y las águilas chillaban y se alimentaban de cadáveres. El siniestro Naglfar zarparía con gigantes de fuego a bordo desde Muspelheim, el hogar de los gigantes. Loki estaría al mando con su hermano gigante Byleist a su lado. Surt, el mayor de los gigantes de fuego, avanzaría desde el sur. Los acantilados rocosos se abrirían, expulsando a las mujeres trol de sus grietas. El cielo se agrietaría cuando los elfos y enanos aullarían de terror.

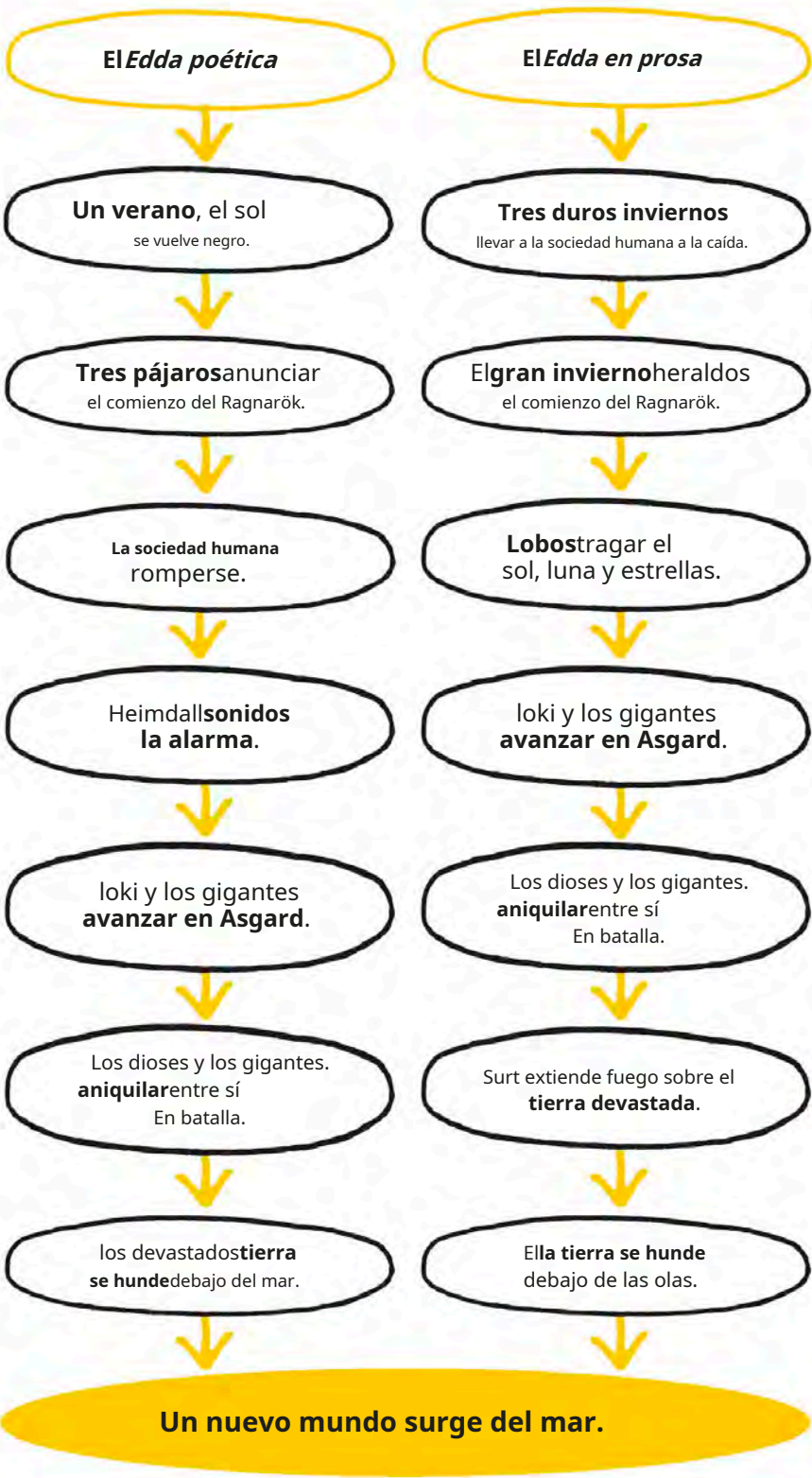
De acuerdo con la *Edda poética*, esto presagiaría el comienzo de la batalla. El hijo de Loki, el monstruoso lobo Fenrir, mataría a Odín, sólo para que Vidar, el hijo de Odín, vengara su muerte clavando su espada en el corazón del lobo. Thor mataría a Jörmungand, pero se tambalearía sólo nueve pasos antes de caer muerto.



Surt mataría al dios de la fertilidad Freyr. A medida que avanzaba la batalla, el sol se volvía negro y las estrellas desaparecían del cielo. El vapor y las llamas se dispararían hasta el cielo cuando la tierra devastada finalmente se hundiera bajo el mar.

Un regreso a la tranquilidad

Pronto, un mundo nuevo surgiría de las olas, eternamente verde y con cultivos que crecían sin sembrar....



La vidente vio un águila pescando cerca de una cascada y otras imágenes bucólicas. Algunos de los dioses Aesir (el poema no decía cuántos) se encontrarían nuevamente en la llanura de Idavoll, donde una vez estuvo Asgard. Hablarían de Ragnarök y recordarían su pasado. Baldur y su asesino Hod regresarían de entre los muertos, se reconciliarían y vivirían en paz.

Presagios y alusiones

Algunos humanos, hijos de dos hermanos anónimos, también sobrevivirían y sus parientes se extenderían por todo el mundo. “Völuspá” continuó diciendo que las personas virtuosas de la tierra vivirían felices sus días en una nueva y hermosa sala con techo dorado llamada Gimlé. En ese momento, un “poderoso, poderoso, que gobierna sobre todo”, vendría de los cielos. “Völuspá” no identificó esta misteriosa figura, pero muchos comentaristas han afirmado que se trataba de una alusión al Juicio Final cristiano.

“Völuspá” terminó con la reaparición de la serpiente Nidhogg; antes del Ragnarök, esta criatura había mordido sin cesar las raíces del árbol del mundo eterno Yggdrasil. Nidhogg ahora volaría sobre el nuevo mundo llevando un cargamento de cadáveres en sus alas. “Völuspá” no dio más detalles, pero

“

Llegará ese invierno
que se llama
El gran invierno.
El Edda en prosa

”

tiempo cíclico

En la cosmología cristiana, el tiempo es visto como un proceso lineal que comienza con la creación y termina en el Día del Juicio. Otras tradiciones religiosas, incluida la de los nórdicos, ven el tiempo como un ciclo de creación y destrucción repetidas. Sin embargo, los nórdicos no tenían conocimientos calendáricos avanzados, por lo que las descripciones de la escala de tiempo de este ciclo eran vagas.

En la cosmología hindú, por el contrario, el tiempo está calibrado con precisión en ciclos que duran

desde unos pocos milisegundos hasta billones de años. Creen que un ciclo completo desde la creación hasta la destrucción dura exactamente 311,04 billones de años. Dado que la cosmología hindú también abarca el concepto de multiversos, hay un número infinito de tiempos. ciclos y un número infinito de universos creados y destruidos en cualquier una vez.

Los físicos modernos siguen preguntándose si el tiempo es realmente lineal, cíclico o simplemente ilusorio. La respuesta sigue sin resolverse.

La supervivencia de Nidhogg fue claramente un mal augurio para el futuro. Puede haber implicado que el nuevo mundo, como el viejo, también estaba condenado en última instancia a la destrucción.

El Ragnarök de Snorri

El relato de Ragnarök en "Gylfaginning" de Snorri Sturluson mostraba claramente una deuda con "Völuspá", e incluso lo citaba en algunos lugares, pero su obra también difería del poema anterior en varios aspectos.

La primera señal del acercamiento de Ragnarök serían tres duros inviernos seguidos de un colapso total de la sociedad humana. Como en "Völuspá", estallarían guerras por todas partes y los lazos de parentesco no contarían para nada: el adulterio, el incesto y el fratricidio florecerían durante esta época. Pisándole los talones a este período vendría Fimbulwinter ("El gran invierno"), durante el cual el sol se oscurecía y el hielo y la nieve se apoderaban del mundo durante tres años seguidos sin

veranos. Entonces Sköll, el lobo que solía perseguir al sol, finalmente atraparía a su presa y se la tragaría. Mientras tanto, su hermano Hati Hródvitnisson atraparía y se tragaría la luna. Las estrellas desaparecerían del cielo, tragadas por otro lobo monstruoso, Mánagarm.

A medida que la oscuridad envolviera al mundo, la tierra comenzaría a temblar, arrancando árboles y derribando montañas. Las ataduras y grilletes tanto de Loki como de su hijo, el lobo Fenrir, que hasta ahora había estado encadenado por los dioses, se romperían, dejándolos libres para hacer lo peor. Como en "Völuspá", el

La cuerda que ataba al perro de Hel Garm a su cueva se rompería, liberando al animal.

Asgard bajo amenaza

Los gigantes y sus aliados avanzarían ahora hacia Asgard. Enormes olas del océano se alzaban sobre la tierra mientras la furiosa Jörmungand, la serpiente de Midgard, se retorció y azotaba su camino hacia la orilla. El aumento del mar soltaría el terrible

Naglfar (Nail Ship) desde sus amarres. El más grande de todos los barcos, *Naglfar* Se hizo con las uñas de las manos y los pies de personas muertas. Se había profetizado que el Ragnarök no podría ocurrir hasta que el barco estuviera terminado. Dado que tanto a los dioses como a los humanos les hubiera gustado que el Ragnarök se retrasara el mayor tiempo posible, Snorri aconsejó que a nadie se le debería permitir morir con las uñas sin cortar, ya que éstas proporcionarían materiales para el barco. *Naglfar* Sería dirigido por Hrym, líder del ejército de los gigantes de hielo.

El lobo Fenrir, el hijo de Loki, ahora avanzaría, con la boca tan abierta que su mandíbula inferior tocaba la tierra y su mandíbula superior estaba contra el cielo. Las llamas arderían en sus ojos y fosas nasales. Junto a él, su hermano Jörmungand vomitaría veneno.:-

Odín visitó la cabeza de Mimir en busca de consejo y orientación durante la batalla final de los dioses contra los gigantes durante el Ragnarök. Bebiendo del conocimiento bien otorgado por Mimir.



a través del mar y el cielo. Para aumentar la confusión, el cielo se dividiría y los gigantes de fuego de Muspelheim, liderados por Surt, cabalgarían rodeados de fuego ardiente. La luz brillaría más intensamente desde la espada de Surt que desde el sol. Los ejércitos de los gigantes

Cruza Bifrost, el puente arcoíris que cruza la brecha entre Asgard y Midgard, rompiéndolo en el proceso. Las tropas se concentrarían entonces en el campo de Vígrid ("Battle Surge"), que se extendía a lo largo de cien leguas a la redonda. Fenrir, Jörmungand y Loki

Estaría allí, junto con Hrym y sus gigantes de hielo, mientras que los gigantes de fuego de Muspelheim formarían su propia línea de batalla.

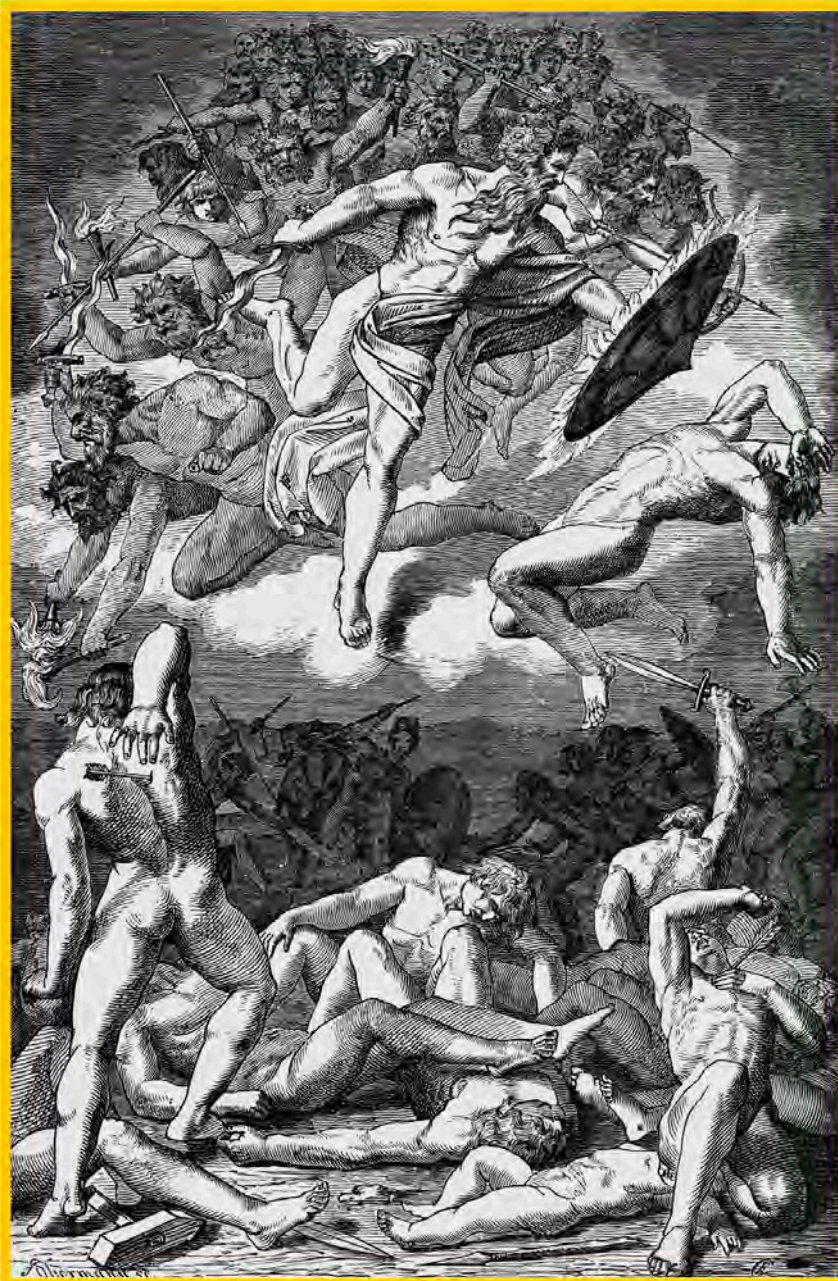
Los dioses se reúnen

Snorri escribió que Heimdall haría sonar Gjallarhorn para despertar a los dioses sobre el peligro, y Odín cabalgaría hasta el Pozo de Mímir para consultar con el sabio jefe de Mímir. Mientras tanto, las ramas de Yggdrasil temblarían, llenando de miedo todo lo que vivía en los nueve mundos. Luego los Aesir y los guerreros muertos marcharían a luchar en la vasta llanura de Vígrid, liderados por Odín. Llevando su lanza, Gungnir, y vistiendo un casco dorado y una cota de malla, Odín se enfrentaría a Fenrir con Thor a su lado.

Jörmungand atacaría a Thor antes de que el dios del trueno pudiera ayudar a Odín. Freyr lucharía contra Surt, quien lo derrotaría y mataría. El dios menor de la guerra Tyr y el malvado perro Hel Garm lucharían entre sí hasta la muerte. Aunque Thor mataría a Jörmungand, sólo se alejaría nueve pasos de su enemigo antes de que él también cayera muerto por el veneno que la serpiente le había escupido. Sin el apoyo de Thor, Fenrir se tragaría a Odín.

Vídar, el hijo de Odín, vengaría inmediatamente la muerte de su padre, pisando la mandíbula inferior de Fenrir con un pie, agarrando la mandíbula superior del lobo con una mano y destrozándolo. Loki y Heimdall lucharían juntos y se matarían entre sí. Después de esto, el poderoso Surt arrojaría fuego, quemando el mundo entero, tras lo cual

El cielo se parte y libera a los gigantes de fuego de Muspelheim en un grabado de Ragnarök (*La caída de los Aesir*), publicado en un libro de 1882 sobre dioses y héroes nórdicos.





las valquirias, Las doncellas nórdicas que decidían quién vivía o moría en la batalla, se dirigen a la guerra en la ilustración de Arthur Rackham de 1910. *La Cabalgata de las Valquirias*.

las olas, donde crecerían cultivos sin haber sido sembrados. Los Aesir supervivientes comenzarían a reunirse en Idavoll, donde solía estar Asgard: lo único que quedaría serían algunas piezas doradas del juego tiradas en la hierba. Los hijos de Odín, Vídar y Váli, llegarían primero, seguidos por los hijos de Thor, Modi y Magni, después de haber rescatado el martillo de Thor de la destrucción del viejo mundo. Por último, Baldur y Hod regresarían de Hel, completos con la serpiente Nidhogg. Los cielos también sobrevivirían, y la gente virtuosa (que presumiblemente había muerto durante el Ragnarök) se daría un festín en los salones de Gimlé y Brimir.

Dos humanos, una mujer llamada Líf ("Vida") y un hombre llamado Leifþrasir ("Remanente próspero"), sobrevivirían al fuego de Ragnarök y Surt escondiéndose entre las ramas de Yggdrasil. Se sustentarían del rocío de la mañana y llegarían a tener tanta descendencia que la tierra quedaría completamente repoblada.

hundirse bajo el mar, llevándose consigo a los dioses, los muertos en la batalla y a toda la humanidad. Las aguas que irrumpieron apagarían las llamas. No se mencionó el destino de otros seres: los gigantes de hielo, los elfos y los enanos, pero probablemente sea seguro asumir que ellos también perecerían.

Un futuro más brillante

Al igual que en "Völuspá", en el relato de Snorri pronto surgiría un hermoso mundo nuevo desde abajo.

Cristo y Ragnarök

En las primeras etapas de la conversión de los nórdicos al cristianismo, monumentos como las cruces de predicación combinaban símbolos cristianos con escenas de antiguos mitos nórdicos, como el Ragnarök.

Los nórdicos a menudo aceptaban a Cristo simplemente como una deidad más entre muchas, pero el cristianismo requería que un converso creyera que había un solo dios. Los monumentos fueron creados para ayudar en el proceso de conversión. Por ejemplo, la runa Jelling de Dinamarca.

La piedra, considerada el monumento cristiano más antiguo del país, representaba a Cristo en la cruz entrelazado por el follaje. Con esto se pretendía establecer un paralelo entre Cristo y Odín, quien se ahorcó del árbol del mundo Yggdrasil.

Otros monumentos recordaron a los conversos que los antiguos dioses eran simples mortales, condenados a morir, al yuxtaponer la cruz, el símbolo de la resurrección de Cristo, con escenas del Ragnarök. El mensaje: Sólo Cristo era eterno, y sólo él podía ofrecer a sus seguidores vida eterna.



La piedra rúnica Jelling, c.965CE, a veces denominado "certificado de nacimiento de Dinamarca", combinaba iconografía cristiana y nórdica antigua.

“
Entonces los poderosos,
poderoso, el
quien gobierna
todo vendrá
desde arriba.
Edda poética

El nuevo mundo estaría iluminado por un nuevo sol, porque el viejo sol habría dado a luz a una hija ardiente momentos antes de ser tragado por el lobo Sköll.

Esta regeneración de la tierra y el cielo contrasta con el presentimiento al final de "Völuspá". Sin embargo, la visión optimista de Snorri sobre el mundo futuro puede haber sido el resultado de su

Creencias cristianas. El "Völuspá" es probablemente una visión más verdadera de la forma en que los nórdicos veían tradicionalmente el futuro, como un ciclo interminable de creación y destrucción.



CUANDO EL GUSANO LLEGA AL AGUA, HIERRO ÉL EN EL CORAZÓN

SIGURD EL ASESINO DE DRAGONES

EN BREVE

TEMA

Héroe contra monstruo

FUENTES

Saga Volsunga ("La saga de los Völsungs"), anónimo, c.1260CE.

CONFIGURACIÓN

Edad del Hierro tardía;
Dinamarca o Alemania.

FIGURAS CLAVES

Sigurd Fafnisbane Hijo del héroe Sigmund.

Regin Un herrero enano.

Nutria El hermano de Regin.

Andvari Un enano, que puede transformarse en pez.

Fafnir El hermano de Regin, que puede convertirse en dragón.

Brynhild Una valquiria.

Grimhild Una reina; madre de Gudrun, Gunnar y Guttorm.

Gudrún La esposa de Sigurd.

Gunnar El hermano de Gudrun.

Sigurd Fafnisbane fue uno de los héroes humanos legendarios más populares en la mitología nórdica, y el personaje central del *Saga de los Völsung*, que fue escrito en Islandia alrededor de 1260CE.

Sigurd era el hijo póstumo del héroe Sigmund, el hijo del rey Völsung, de quien la saga toma su nombre, y fue criado por Regin, un herrero enano altamente calificado. Un día, Regin le dijo a Sigurd

la historia del rescate de Otter, un montón de oro que los dioses Aesir pagaron al padre de Regin, Hreidmar, rey de los enanos, como compensación por matar al hermano de Regin, Otter. (En ese momento, Nutria había tenido la forma de la criatura que llevaba ese nombre). Sin embargo, el oro había sido maldecido por su dueño original, el enano Andvari, después de que el embaucador Loki lo obligara a entregar un anillo de oro para completar el rescate.

La maldición de la nutria se desarrolla

El hermano de Regin, Fafnir, asesinó a su padre para conseguir el oro y se convirtió en un dragón para protegerlo. Regin también quería el tesoro, por lo que instó a Sigurd a matar a Fafnir, conspirando para asesinar al héroe después. Para asegurar el éxito de Sigurd, Regin forjó la espada mágica Gram y se la dio. Después de matar a Fafnir, Sigurd bebió accidentalmente un poco de sangre del dragón, adquiriendo la capacidad de comprender el habla de los pájaros. Por ellos se enteró de la traición de Regin.



Un portal tallado de la iglesia de madera de Hylestad, Noruega, representa a Sigurd matando al dragón Fafnir. Estas escenas fueron temas populares para los talladores de madera y piedra a finales de la época vikinga.

Ver también: Las aventuras de Thor y Loki en Jötunnheim 146–47 El crepúsculo de los dioses 150–57

La muerte de Baldur 148–49

intenciones y lo decapitó, tomando el oro para él. Como nuevo propietario del tesoro maldito, Sigurd ahora también estaba condenado.

Habiendo demostrado ser un gran guerrero, Sigurd se comprometió con la Valquiria Brynhild. Sin embargo, se olvidó de Brynhild después de beber una poción de la reina Grimhild, que quería el tesoro para su familia, y en su lugar se casó con la hija de Grimhild, Gudrun. Gunnar, el hermano de Gudrun, buscó entonces la ayuda de Sigurd para ganar la mano de Brynhild, cuyo salón estaba protegido por un anillo de fuego mágico a través del cual sólo Sigurd podía pasar. Obligado a cambiar de forma con Gunnar, Sigurd cortejó a la Valquiria para su cuñado, pero Brynhild se enfureció al saber que había sido engañada y ordenó a Gunnar que matara a Sigurd.

El hermano de Gunnar, Guttorm, accedió a realizar el acto e hirió de muerte a Sigurd, a costa de su propia vida. Con el corazón roto, Brynhild se arrojó a la pira funeraria de Sigurd. Solo Gunnar evitó la maldición del tesoro abandonando el oro en una cueva.

El rescate de la nutria

pasó de manos muchos veces después de que Loki obligara a Andvari a renunciar. El oro maldijo a todos los que se apoderaron de él, incluidos los Aesir, que estaban condenados a morir en Ragnarök.



estatuas de dragones marca el límite de la ciudad de Londres, en referencia a la historia del santo patrón de Inglaterra, San Jorge, y el dragón.

Dragones en el mito

Comunes en muchas mitologías, los dragones son criaturas reptiles con forma de serpiente, a menudo aladas, capaces de escupir fuego o veneno. En las historias indoeuropeas, los dragones suelen ser criaturas malignas que acaban siendo asesinadas por héroes divinos o humanos. En el hinduismo védico, por ejemplo, el dios Indra mata al dragón Vritra, personificación de la sequía. En la mitología nórdica, el dios Thor mata a la serpiente Midgard que rodea el mundo. En las mitologías del Cercano Oriente aparece un héroe que mata dragones.

incluida la historia del dios babilónico Marduk matando al dragón marino Tiamat. La criatura también aparece en las primeras historias cristianas, como la de San Jorge y el Dragón, donde el dragón se convierte en un símbolo de Satán.

Por el contrario, los dragones de la mitología china son criaturas veneradas y benéficas, asociadas con la autoridad, el poder y la sabiduría. Poseen poderes sobre las fuerzas naturales, específicamente las que tienen que ver con el agua; pueden controlar la lluvia, los tsunamis y las inundaciones.

MARAVILLOSO EL SAMPO MÁGICO, MUCHO LO HACE TRAER A

REGIÓN SEPTENTRIONAL
EL KALEVALA



EN BREVE

TEMA

epopeya nacional

FUENTE

Kalevala ("Tierra de héroes"),
compilado por Elias Lönnrot,
1835.

CONFIGURACIÓN

Kalevala (ahora Finlandia y
tierras de Carelia) y Pohjola, una
tierra al norte.

FIGURAS CLAVES

ilmatarHija del Aire, diosa
creadora.

VäinämöinenEl primer hombre, un
viejo y sabio hechicero y cantante.

IlmarinenUn herrero.

LemminkäinenUn guerrero
y explorador.

La doncella de Pohjola
Una mujer hermosa.

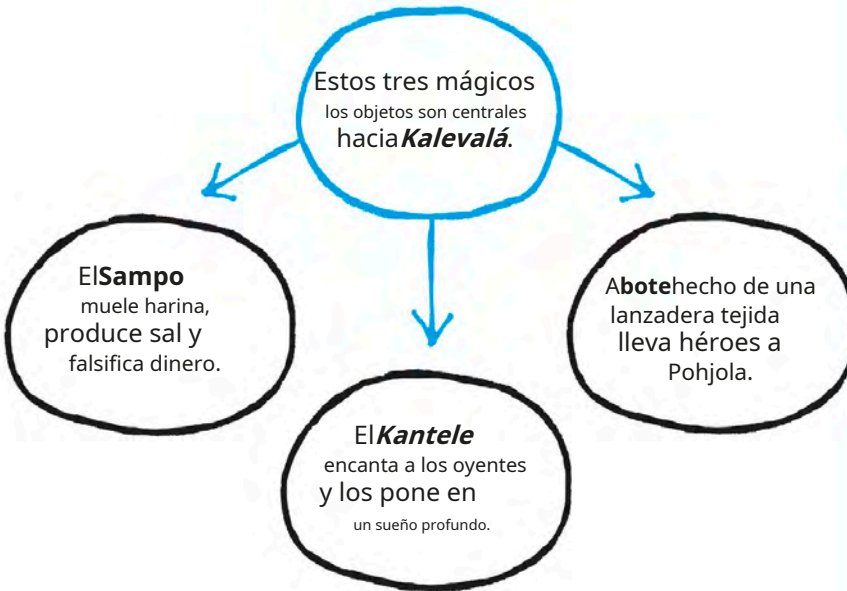
luhiGobernante de Pohjola.

t los poemas del *Kalevala*, tierra de
héroes, fueron compilados por el
folclorista Elias Lönnrot a

mediados del siglo XIX. Entrelazó
numerosos mitos y leyendas de los pueblos
de Carelia y Finlandia, la mayoría de los
cuales nunca antes habían sido escritos.
Los poemas, formalizados en forma
impresa, se convirtieron en la epopeya
finlandesa definitiva en un momento en
que la cultura y el idioma de Finlandia
estaban amenazados, y aún faltaban
décadas para la declaración de
independencia de la nación de Rusia.

Los poemas exploran temas de
creación, heroísmo, brujería, violencia y
muerte, y se refieren, entre otras cosas,
a la lucha de los héroes por

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 · La leyenda del rey Arturo 172-177.
La epopeya de Gilgamesh 190-197 El *Ramayana* 204-09

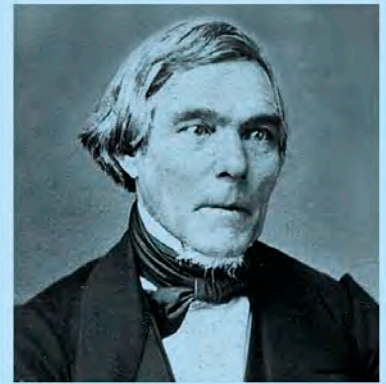
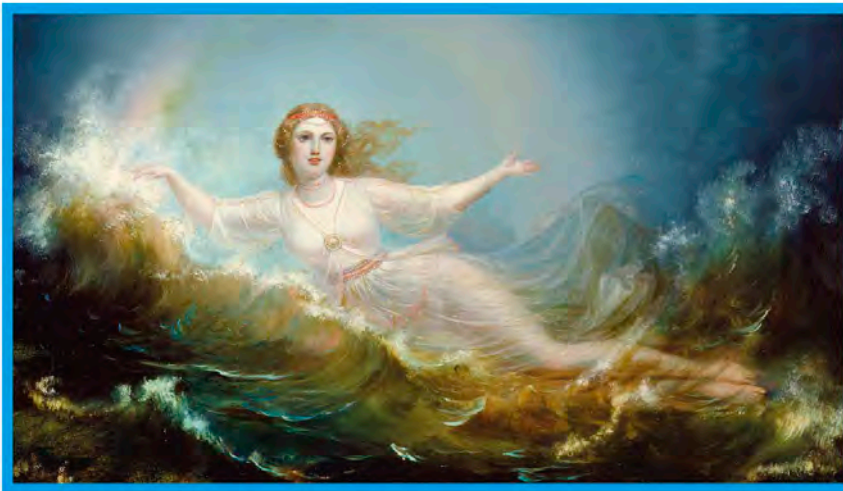


adquiere el legendario Sampo, un misterioso talismán que le dio a su dueño una prosperidad infinita.

El *Kalevalá* relata las aventuras de Väinämöinen, el primer hombre; el herrero Ilmarinen; y el guerrero Lemminkäinen. Comienza con la historia de la creación, cuando la diosa Ilmatar yacía en el mar, muy embarazada pero

lamentándose de que aún no podía dar a luz. Allí, un pájaro puso siete huevos sobre sus rodillas, y cuando se movía, los huevos caían y se rompían, y los pedazos formaron el mundo. Para-

Ilmatar en su lecho de olas, pintado por el artista romántico Robert Wilhelm Ekman (1860). Espíritu virginal, dio a luz en el mar.



Elias Lönnrot

Nacido en 1802, en Sammatti, Finlandia (en ese momento parte de Suecia), Lönnrot estudió medicina y trabajó como médico de distrito en Kajaani. Miembro fundador de la Sociedad de Literatura Finlandesa, le apasionaba su lengua materna y desarrolló un interés por la relación entre la filología y el folclore. Visitó zonas remotas de Finlandia, Laponia y la Carelia rusa, escuchando canciones y cuentos tradicionales transmitidos oralmente de generación en generación. Finalmente los recopiló en la epopeya que se convirtió en el *Kalevalá*.

hubo controversia sobre cuánta edición llevó a cabo Lönnrot para unir estos mitos de diferentes orígenes y edades. Aún así, fue celebrado por su versión final, publicada en 1849, y nombrado catedrático de Literatura finlandesa en la Universidad de Helsinki. El *Kalevalá* Comprende 50 poemas en tetrámetro trocaico, conocido como "metro Kalevala". El énfasis en la entonación es acertado: casi todas las hazañas emprendidas por los personajes de la epopeya se logran mediante encantamientos.

Durante un tiempo, Ilmatar estuvo preocupada por sus creaciones, pero después de 700 años de embarazo, dio a luz al primer hombre: el Väinämöinen completamente formado. Viejo y sabio desde su nacimiento, el héroe suele representarse con pelo blanco y barba.

El primer desafío

Väinämöinen tejó hechizos mágicos con su canto. La noticia de esta habilidad llegó a Pohjola, muy al norte, donde un joven juglar llamado Joukahainen estaba consumido por la envidia. Retó a Väinämöinen a un concurso de canto, pero cuando perdió, se hundió en un pantano. Presa del pánico, le ofreció a Väinämöinen la mano de su hermana Aino en matrimonio a cambio de salvarle la vida. Pero cuando Joukahainen regresó a casa y se lo contó a su hermana, ella se ahogó ante la idea de casarse con un hombre tan mayor.

Después de esto, Väinämöinen se propuso cortejar a otra mujer: la doncella de Pohjola, cuya madre Louhi gobernaba el país. Joukahainen yacía

estaba al acecho con una ballesta envenenada, con la intención de vengar la muerte de su hermana, y disparó a Väinämöinen al mar. Fue salvado por Louhi, quien prometió devolverlo a Kalevala y darle su mano de su hija si creó el Sampo, un artefacto mágico.

Väinämöinen se ofreció a enviar al herrero Ilmarinen para forjar el Sampo y se apresuró a volver a casa.

Sin embargo, en el camino se encontró con la propia doncella y le propuso matrimonio. Ella estuvo de acuerdo, pero dijo que primero debía completar una lista de tareas aparentemente imposibles. Mientras tallaba un barco de madera con un huso (la última de las tareas), Väinämöinen se cortó la rodilla con un hacha y no pudo completar la tarea.

La negativa de Ilmarinen

Al regresar a casa, Väinämöinen descubrió que el herrero Ilmarinen no estaba dispuesto a viajar a Pohjola para forjar el Sampo. Como resultado, convocó un viento tormentoso que hizo volar a Ilmarinen allí, y el herrero

A lo lejos la noticia estaba

llevado, lejos en el extranjero
se difundió la noticia

de las canciones de
Väinämöinen, de la
sabiduría del héroe.

Kalevalá

Hizo el Sampo con plumas blancas de cisne, la leche más virtuosa, un solo grano de cebada y la más fina lana de cordero. La epopeya nunca define claramente al Sampo. Sin embargo, según la descripción de su propósito: moler harina y produce sal y oro; se cree que es un molino. Cuando Louhi consiguió el Sampo, lo encerró dentro de una colina de roca y envió a Ilmarinen a casa sin la doncella.

Resucitado de entre los muertos

Mientras tanto, el guerrero y aventurero Lemminkäinen partió hacia Pohjola, no sin antes dejar un peine mágico a su madre. Si moría, el peine supuestamente gotearía sangre. Cuando llegó Lemminkäinen, también puso su mirada en la doncella de Pohjola. Para conquistar a la doncella, Louhi le asignó tres tareas: atrapar el alce del demonio, frenar el caballo del demonio y matar al cisne de Tuonela (la tierra de los muertos). Pobre de mí,

Ilmarinen forja el Sampo, de Berndt Abraham Godenhjelm (hacia 1860). La creación del Sampo es sólo una de las tareas que se propone Väinämöinen para conseguir la mano de la doncella en matrimonio.



Väinämöinen lucha contra Louhi, que se transforma en pájaro, para defender el Sampo robado. Esta batalla a veces se interpreta como una lucha metafórica por el alma de Finlandia.

Lemminkäinen fue asesinado por un pastor que esparció partes de su cuerpo en el río. En ese momento, el peine que dejó goteaba sangre. Su madre corrió a Pohjola y lo devolvió a la vida recomponiendo su cuerpo, ungiéndolo con un ungüento adquirido de los dioses y

cantando hechizos mágicos.

Un segundo concurso

Väinämöinen e Ilmarinen compitieron entonces por la mano de la hija de Louhi, que prefería al joven herrero al anciano sabio. Antes de poder casarse con la doncella, Ilmarinen tuvo que realizar tres tareas "imposibles": arar un campo de víboras, cazar al oso de Tuonela y al lobo de Manala y pescar el gran lucio del río Tuonela. Completó las tareas y siguió un banquete de bodas.

Sólo Lemminkäinen no fue invitado a la fiesta. Furioso por el desaire, decidió ajustar cuentas desafiando a duelo al marido de Louhi. Después de un concurso de canto y

“

Y vio el
formación de sampo,
con su brillo
cubierta de color.
Kalevalá

”



pelea con espadas, Lemminkäinen mató al hombre y huyó a una isla llena de hermosas mujeres.

Robando el Sampo

Los tres héroes se reunieron mucho más tarde, después de que mataran a la esposa de Ilmarinen. Al enterarse de las riquezas que los Sampo habían traído a Pohjola, los hombres decidieron navegar allí para robarlas. En el camino, su barco chocó con una pica gigante, que Väinämöinen mató. Desde su mandíbula, creó un *kantele* (un tipo de arpa) que sólo él podía tocar; el instrumento mágico tenía el poder de encantar a todos los seres vivos. Utilizándolo, encantó a la gente de Pohjola para que se durmieran y sus compañeros se marcharon remando con el Sampo.

Mientras los tres hombres huían, Louhi se despertó y usó sus poderes para enviar obstáculos que bloquearan su camino. El

Los héroes sobrevivieron pero el *kantele* se perdió en el agua. Transformado en un ave de presa gigante, Louhi persiguió el barco de los héroes y, durante la batalla, el Sampo también cayó del barco. Se hundió hasta el fondo del mar, donde se rompió en pedazos. Esparcidos en las profundidades del mar, produjeron sal y a Louhi sólo le quedó la tapa.

En represalia, Louhi envió nueve plagas a la gente de Kalevala, pero Väinämöinen los curó. Ella envió un oso para atacar a su ganado, pero él lo derrotó. Luego, Louhi escondió el sol y la luna dentro de una colina y tomó el regalo del fuego del hombre. Väinämöinen luchó contra la gente de Pohjola pero finalmente le pidió a Ilmarinen que forjara las llaves de la montaña de Pohjola para liberar el sol y la luna. Louhi, cediendo, finalmente liberó al sol y a la luna.



EL DAGDA ERA OCHENTA AÑOS DE REINA DE IRLANDA

UN DIOS COMPLEJO

EN BREVE

TEMA

Dios, guerrero y rey.

FUENTE

Lebor Gabála Érenn ("El Libro de la Toma de Irlanda"), Anónimo, c.1150CE.

CONFIGURACIÓN

Irlanda, siglo IX antes de Cristo.

FIGURAS CLAVES

el dagda Un "buen dios" con poderes mágicos, también conocido como Eochaid Ollathair (Eochaid el Padre de Todo). Líder de los Tuatha Dé Danann: figuras míticas que habitaron la antigua Irlanda.

la morrigan La diosa de la guerra y la fertilidad; uno de los amantes de Dagda.

danú Diosa ancestral de los Tuatha Dé Danann.

Cethlenn Reina y profetisa de Formoria.

t El Dagda actuó como dios padre y proveedor de los Tuatha Dé Danann, un Raza de seres divinos que fueron los habitantes míticos de Irlanda antes de los celtas. Hijos de la diosa Danu, se establecieron allí en el siglo IX antes de Cristo y trajeron talismanes con ellos, incluido el Caldero de Dagda, una enorme fuente de comida y bebida que se repone sin cesar.

Un dios con dos lados

Si bien el nombre de Dagda significa "buen dios", su representación es más compleja. Fue célebre por su sabiduría, poderes mágicos y destreza física, pero también representado como una figura cómica tosca cuya túnica era demasiado corta. Junto con su caldero de la abundancia, llevaba un garrote mágico; un extremo mataba a las personas, mientras que el otro los resucitaba de entre los muertos, enfatizando sus poderes vivificantes.

El Dagda fue un luchador temible toda su vida gracias a una abundante dieta de gachas. También fue ayudado por uno de sus muchos amantes, el

Morrigan, una diosa que podía influir en el resultado de la batalla con su presencia. Sin embargo, el reinado de 80 años de Dagda terminó después de que los Tuatha Dé Danann lucharan en la Batalla de Mag Tuired contra los divinos pero monstruosos formorianos. Allí, el Dagda "murió a causa de un dardo sangriento", una jabalina lanzada por una mujer llamada Cethlenn, que era esposa de Balor, rey de los formorianos, y también profetisa.



El caldero de Dagda Fuente para beber en Tralee, condado de Kerry. La escultura de bronce muestra a Dagda y otras antiguas deidades irlandesas..

Ver también: La guerra de los dioses y los titanes 28-29 · Los tesoros de la diosa 144-45 · Izanagi e Izanami 220-21 La barca nocturna de Ra 272-75



TAN PRONTO COMO ÉL TOCÓ LA TIERRA, ÉL ERA UN MONTÓN DE CENIZAS

EL VIAJE DE BRAN

EN BREVE

TEMA

Viaje al otro mundo

FUENTE

"*Cerebro Imram*" ("El viaje de Bran"), *Lebar na Núachongbála* ("El Libro de Leinster"), Anónimo, c.1160CE.

CONFIGURACIÓN

Irlanda, siglo VII CE.

FIGURAS CLAVES

SalvadoHéroe e hijo de Febal.

MujerUn poeta y vidente anónimo, posiblemente uno de los Sidhe, seres o diosas sobrenaturales.

ManannanDios del mar, auriga e hijo de Lir.

NechtanHijo de Collbran, miembro de la tripulación del barco en el viaje de Bran.

Bran fue un héroe irlandés legendario que fue en busca de un paraíso de otro mundo. Se enteró de este lugar por una mujer anónima con un atuendo extraño que apareció en su palacio. Hipnotizó a Bran y su corte cantando sobre una isla lejana, un lugar donde el dolor y el mal eran desconocidos, y donde abundaban hermosas doncellas.

La tierra de las mujeres

Al día siguiente, Bran partió por mar con sus hombres en busca de esta maravillosa tierra. En el camino, se encontró con una figura en un carro, que venía hacia él a través de las olas. Llamado Manannan, el misterioso auriga le cantó a Bran y le contó sobre su viaje y sobre su futuro hijo, que estaba destinado a ser un héroe. También dijo que Bran pronto llegaría a la Tierra de las Mujeres.

Cuando llegaron a la Tierra de las Mujeres, Bran fue arrastrado a la orilla por un hilo de hilo que le arrojó el líder de las mujeres. Él y sus hombres fueron recibidos con amorosa hospitalidad y una cama para cada uno.

“

"No hay nada duro o música dura pero dulce golpeando la oreja".
"El viaje de Bran"
El libro de Leinster

”

pareja. Uno de los hombres, Nechtan, finalmente sintió nostalgia y animó a los demás a regresar a Irlanda con él. La líder de las mujeres les advirtió, sin embargo, que si lo hacían no debían aterrizar.

Cuando su barco se acercó a su tierra natal, nadie reconoció a Bran y sus hombres ni supo quiénes eran, ya que habían pasado tantos años. Nechtan, sin hacer caso de la advertencia de la mujer, saltó a tierra y se convirtió en cenizas. El barco de Bran se alejó y nunca más se supo de él.

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 **En otros** Los juegos de Heracles 72-75
101 La leyenda del rey Arturo 172-177



UNO SERÁ LARGO OLVIDO CÚCHULAINN

EL GANADO DE COOLEY

EN BREVE

TEMA
heroe nacional

FUENTE
Táin Bó Cúailnge ("The Cattle Raid of Cooley"), anónimo, siglos VII-VIII CE.

CONFIGURACIÓN
siglo primero CE, el Reino de Ulster, Irlanda.

FIGURAS CLAVES
Cúchulainn Un guerrero.

Medb Diosa y reina de Connaught, una provincia irlandesa.

ailill Rey de toda Irlanda, también conocido como Rey de Connaught.

Ferdiad Un amigo exiliado de Cúchulainn.

Lugaid Rey de Munster y asesino de Cúchulainn.

morrigan La diosa de la guerra.

t él *Táin Bó Cúailnge*—en inglés, The Cattle Raid of Cooley—fue el más largo y la historia más importante de un grupo de textos conocidos colectivamente como el Ciclo del Ulster. La historia se centró en las hazañas de Cúchulainn, un joven guerrero del Ulster y uno de los mayores héroes de la mitología celta.

La historia comenzaba con una contienda entre una esposa y su marido: la diosa Medb, reina de la provincia de Connaught, y Ailill, rey de Irlanda. Discutiendo sobre quién de ellos era más rico, Medb descubrió que era Ailill, porque tenía un toro de cuernos blancos con

poderes sobrenaturales. Negándose a ser derrotada, la reina Medb decidió encontrar el único otro toro mágico en la tierra: Dun, el Toro Marrón de Cooley. El dueño de Dun no quiso entregar el toro, por lo que Medb y Ailill invadieron el Ulster para robar el animal.

En vísperas de la batalla, Medb se enteró de que todos los guerreros del Ulster estaban misteriosamente enfermos y no podían luchar, excepto un joven de 17 años llamado Cúchulainn. Medb se alegró de que su victoria se lograría fácilmente, pero una profetisa predijo: "Veo muy rojo, veo rojo". Al día siguiente se produjo una sangrienta batalla.



El primer espasmo disforme se apoderó de Cúchulainn y le hizo en una cosa monstruosa, espantosa y informe, inaudito.

Táin Bó Cúailnge



Victoria contra viento y marea

Medb observó cómo Cúchulainn, transformada por un "espasmo de disformidad" en un gigante aterrador, masacraba a sus tropas una por una. La diosa continuó enviando a los mejores soldados de la tierra para luchar contra él, pero no eran rival para el niño: su lanza mortal podía disparar 24 dardos capaces de perforar cada parte del cuerpo. En el apogeo de la batalla, Cúchulainn se vio envuelto en un combate de tres días con un antiguo amigo, Ferdiad, un hombre del Ulster exiliado en Connaught. Cúchulainn surgió

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 · Eneas, fundador de Roma 96-101.
Un dios complejo 164 Rey Arturo 172-77

victorioso pero agotado. No pudo continuar. Los guerreros del Ulster despertaron entonces del hechizo que los había abatido y obligado a Medb y sus tropas a retirarse.

La muerte de Cúchulainn

A pesar de perder en la batalla, Medb logró capturar a Dun, el Toro Marrón de Cooley. Luego se enfrentó a los dos toros y se mató al toro de cuernos blancos de Ailill. Herido de muerte, Dun encontró el camino de regreso a Cooley, pero murió cuando llegó allí. La persecución de Medb había causado matanzas y muertes en todo el reino, pero ella no podía aceptar la derrota. Convenció a los hijos de los asesinados por Cúchulainn para que buscaran venganza. Entre ellos estaba Lugaid, el rey de Munster, cuyo padre había

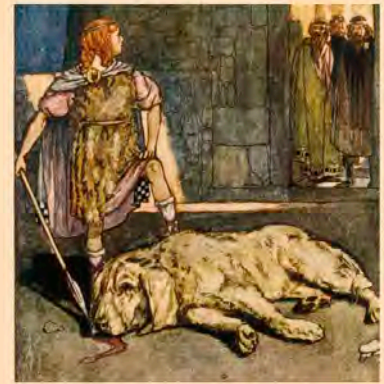
señales de morrigan Muerte de Cúchulainn. El vibrante mosaico del Muro Tain en Dublín de Desmond Kinney (1974) representa escenas del cuento.

pereció en la batalla. Los hombres conspiraron para matar a Cúchulainn y Lugaid arrojó la lanza fatal.

Cúchulainn se lavó la herida y bebió agua de un lago cercano. Apenas capaz de mantenerse en pie, pero negándose a morir acostado como un animal, se ató a una piedra y luego murió. Sus enemigos le temían demasiado como para acercarse lo suficiente para ver si todavía estaba vivo. Tres días después, la diosa Morrigan apareció como un cuervo (un símbolo celta de la muerte) en el hombro de Cúchulainn, confirmando que estaba muerto.

El legado de un héroe

El hecho de que la historia de Cúchulainn todavía se cuente ampliamente hasta el día de hoy es un testimonio de la empatía del pueblo irlandés hacia su héroe. Durante el siglo XX, llegó a representar el desafío ante el dominio británico. Los unionistas del Ulster, sin embargo, prefieren centrarse en la defensa de la provincia del Ulster de los enemigos del sur.



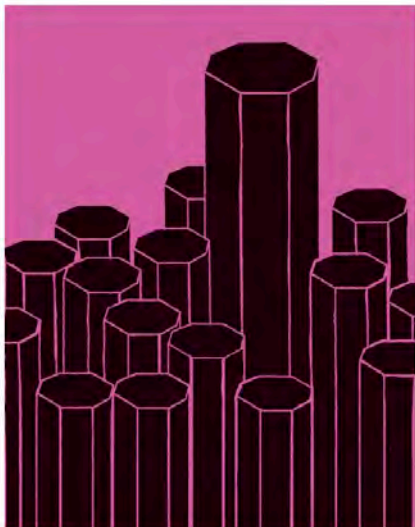
El perro de Chulainn

Originalmente llamado Sétanta, Cúchulainn era sobrino del rey Conor de Ulster y posiblemente hijo del dios del cielo Lugh. Obtuvo su nuevo nombre cuando, siendo niño, Asistió a un banquete con su tío en casa del herrero Chulainn.

Habiéndose retrasado en el camino hacia el banquete, cuando finalmente llegó a la casa, Sétanta se encontró frente al feroz perro guardián de Chulainn. Cuando lo atacó, Sétanta mató al perro en defensa propia. Para compensar a Chulainn, Sétanta prometió ocupar el lugar del perro como protector del Reino de Ulster. Luego pasó a ser conocido como el "Cú Chulainn" ("Sabueso de Chulainn").

Cúchulainn era un enemigo verdaderamente formidable, pero sus habilidades como guerrero finalmente lo llevaron a la ruina. Antes de casarse, una mujer escocesa, Aife, le dio un hijo en secreto. Años más tarde, apareció un joven y desafió a Cúchulainn. Solo después Al derrotar al extraño, Cúchulainn se dio cuenta de que había matado a su propio hijo. Angustiado, estaba destrozado cuando encontró la muerte a manos de Lugaid, el rey de Munster.





TIENE EL NOMBRE DE SER EL MAS FUERTE

Y EL HOMBRE MÁS VALIENTE EN IRLANDA

FINN MACCOOL Y LA CALZADA DEL GIGANTE

EN BREVE

TEMA

Gigantes en guerra

FUENTE

Cuentos y bocetos, William Carleton, 1845.

CONFIGURACIÓN

Irlanda antigua.

FIGURAS CLAVES

finn maccool Un gigante de Irlanda.

Oonagh La esposa de Finn.

Benandonner Un gigante de Escocia.

In la mitología celta, la creación de la Calzada del Gigante, la maravilla natural de Irlanda del Norte, fue el resultado de un conflicto entre gigantes.

La rivalidad en cuestión era entre el gigante irlandés Finn MacCool, que vivía en Ulster con su esposa, Oonagh, y un gigante escocés llamado Benandonner, que se burlaba de él desde el otro lado del mar. Finn, que normalmente era pacífico, se enojó tanto que agarró un enorme terrón del suelo para arrojárselo a Benandonner. Él falló; el trozo de tierra aterrizó en el Mar de Irlanda, formando la Isla de Man, mientras que el agujero que dejó formó Lough Neagh. Finn luego construyó una calzada

de piedras para cruzar el mar y luchar contra Benandonner; pero mientras cruzaba el puente, Finn vio a su posible oponente.

El gigante escocés era verdaderamente enorme y mucho más grande que el finlandés. Temiendo ser derrotado, Finn huyó a Irlanda y se escondió en su casa. Tal era su prisa que dejó una de sus botas clavada en el suelo; todavía hoy se puede ver una roca con forma de bota. Con Benandonner persiguiéndolo, la situación de Finn parecía terrible. Afortunadamente, su esposa ideó un plan.

A la vista

Oonagh horneó planchas de hierro dentro de hogazas de pan y preparó algunas cuajadas de queso. Luego construyó una cuna gigante y le dijo a Finn que se acostara en ella. Benandonner encontró su casa y Oonagh lo invitó a pasar. Cuando Benandonner

Cuando exigió ver a Finn, Oonagh respondió que su marido había salido, aunque en realidad yacía tranquilamente en la cuna, disfrazado de bebé.

El gigante escocés se dispuso a esperar. Oonagh le ofreció una barra de pan. Al morderlo, la plancha de hierro del interior le rompió dos dientes. Cuando se quejó de su dureza, Oonagh respondió que ella

“

Quédate ahí cómodamente
y no digas nada, pero
déjate guiar por mí.

Cuentos y bocetos

”

Ver también: Un dios complejo 164 · El viaje de Bran 165 El robo de ganado de Cooley 166–67 · Blodeuwedd 170–71

La Calzada del Gigante está situado en Antrim, Irlanda del Norte. Los geólogos remontan su formación al rápido enfriamiento de la lava desplazada por la actividad volcánica hace 50 a 60 millones de años.

Sólo le estaba sirviendo lo que Finn siempre comía. Ofendido su orgullo, Benandonner probó otro pan y se rompió dos dientes más, rugiendo de dolor. Oonagh lo reprendió por ser débil y dijo que su bebé comía regularmente los mismos panes. Le entregó a Finn uno que había horneado sin plancha en el interior. Para sorpresa de Benandonner, Finn pudo comérselo fácilmente.

Corriendo asustado Oonagh luego desafió

Benandonner para demostrar su fuerza exprimiendo agua de una piedra blanca. Por más que lo intentó, fue imposible. El finlandés disfrazado tomó la piedra, pero la cambió en secreto por el queso cuajado que había hecho Oonagh. Cuando los apretó, salió un claro suero.



por sus manos. Aturdido por esta demostración de fuerza, Benandonner metió la mano en la boca del bebé para comprobar el filo de sus dientes, y Finn mordió salvajemente su dedo meñique. Benandonner se alarmó ahora; Si el bebé fuera tan grande y fuerte, su padre seguramente lo haría.

ser aún más temible. Aterrorizado, Benandonner huyó de la casa antes de que Finn pudiera regresar y encontrarlo. El miedo de Benandonner a Finn era tal que destruyó deliberadamente el cruce entre Irlanda y Escocia, creando lo que ahora se conoce como la Calzada del Gigante.



joven finlandés se encuentra con los viejos guerreros de su padre, escondidos en un bosque, en una ilustración de TW Rolleston *Las grandes hazañas de Finn* (1910).

El ciclo feniano

En la mitología irlandesa y galesa, Finn MacCool es mejor conocido no como un gigante, sino como un héroe que se dice que vivió en el siglo IV.c.e. Finn y su grupo de guerreros, los Fianna, formaron el tema de una serie de historias llamadas el Ciclo Feniano, que se documentó por primera vez en el siglo XII.c.e.

Cuando era niño, la primera gran hazaña de Finn fue pescar el Salmón del Conocimiento, que estaba lleno de la sabiduría del mundo después de comer avellanas de un árbol sagrado junto al río Boyne. Cuando Finn se comió el pescado, adquirió sus poderes y conocimientos, convirtiéndose en un gran

líder. Como adulto, Finn ganó elogios al matar a Aillen, un ser del inframundo que escupe fuego. Luego asumió el liderazgo de los Fianna y los guió a través de muchas hazañas y aventuras. El hijo de Finn, el poeta Oisín, es el narrador principal del Ciclo Feniano.

En algunos mitos, Finn nunca murió, sino que se retiró a una cueva en la ladera de una colina para dormir, listo para despertar en el momento de mayor necesidad de Irlanda. La Hermandad Feniana, formada a mediados del siglo XIX con el objetivo de la independencia de Irlanda, tomó su nombre de Fianna, al igual que el partido político Fianna Fáil en 1926.



ASÍ QUE TOMARON LAS FLORES Y PRODUCIDO DESDE ellos una doncella

BLODEUWEDD

EN BREVE

TEMA
Mujer mítica

FUENTE

Fabuloso matemático Mathonwy ("Math, hijo de Mathonwy"), *Las cuatro ramas del Mabinogi*, Cuentos populares galeses del siglo XII.

CONFIGURACIÓN

Gwynedd, noroeste de Gales, c.1060-1200CE.

FIGURAS CLAVES

Blodeuwedd Una mujer hecho de flores; esposa de Llew Llaw Gyffes.

Llew Llaw Gyffes Hijo de Gwydion; El marido casi inmortal de Blodeuwedd.

Matemáticas Un mago; hijo de Mathonwy, señor de Gwynedd.

Gwydion Sobrino de Matemáticas; también mago.

Gronw Pebyr Señor de Penllyn; amante de Blodeuwedd.

In la antigua mitología galesa, Blodeuwedd, que significa "cara de flor", era la esposa del gran héroe Llew Llaw Gyffes. Ella no era una mujer real, sino que los magos Math y Gwydion la crearon con flores de retama, reina de los prados y roble. Blodeuwedd fue una figura clave en "Math fab Mathonwy", un libro lleno de magia e invención, que fue el último de los míticos *Las cuatro ramas del Mabinogi*.

Llew Llaw Gyffes sólo pudo casarse con la ayuda de la magia o la intervención divina, debido a un

tyned, o maldición, que le aplicó su propia madre, Arianrhod. Estaba amargada por la pérdida de su virginidad, de la cual la presencia de su hijo era un recordatorio constante. Arianrhod también estaba enojada por una serie de trucos y humillaciones a las que fue sometida por parte de Math y su sobrino Gwydion. Como resultado, ella lanzó tres maldiciones sobre Llew, la última de las cuales decía que nunca tendría una esposa de ninguna raza en la tierra.

Sin embargo, los astutos Math y Gwydion finalmente lograron romper esta última maldición por arte de magia: crearon a Blodeuwedd y la desposaron con Llew Llaw Gyffes. La pareja se casó y se les dio un palacio para vivir juntos.

Amor a primera vista

Un día, mientras su marido estaba de viaje por negocios, un hombre que perseguía a un ciervo llegó a la casa de Blodeuwedd. Era Gronw Pebyr, señor de Penllyn. Blodeuwedd, de carácter encantador y hospitalario, dio la bienvenida al visitante. Sin embargo, tan pronto como se miraron a los ojos, la pareja se enamoró. Después de esto, la pareja comenzó una aventura y, decididos a estar juntos, comenzaron a tramar el



El árbol era un regalo de un dios misericordioso, sus raíces lamían la sangre para contener a los espíritus y liberarlos benditamente hacia otra era más brillante.

Fabuloso matemático Mathonwy



“

[Llew Llaw Gyffes] voló en forma de águila y lanzó un grito de miedo.

Fabuloso matemático Mathonwy

”

Muerte de Llew Llaw Gyffes. Había un obstáculo importante para los amantes: la inmortalidad de Llew.

La traición de Blodeuwedd

Parecía que no había manera de matar al marido de Blodeuwedd. Él le había dicho anteriormente que no lo podían matar ni de día ni de noche, ni dentro ni fuera de casa, ni montando a caballo ni

caminando, sin vestir ni desnudo, ni con arma alguna fabricada lícitamente. Sin embargo, Blodeuwedd pronto engañó a Llew para que revelara el secreto.

Blodeuwedd conoció a Gronw Pebyr mientras cazaba un ciervo cerca de su casa. Están representados aquí por el artista británico Ernest Wallcousins para el libro de Charles Squire de 1920, *Mito y leyenda celtas*.

y le reveló que lo podían matar al anochecer, envuelto sólo en una red, con un pie en un abrevadero y el otro en una cabra, a la orilla de un río, y con una lanza especial forjada durante un año en las horas en que todos debería estar en misa.

Armado con esta información, Blodeuwedd dispuso la desaparición de Llew. Ella y Gronw prepararon una emboscada, pero las cosas no salieron según lo planeado. Cuando Gronw arrojó la lanza, golpeó a Llew, hiriéndolo pero sin matarlo. En esa fracción de segundo, Llew se convirtió en un águila y se fue volando. Gwydion, el padre de Llew, finalmente descubrió al águila gravemente herida encaramada en lo alto de un roble. Al darse cuenta de que el pájaro era Llew, transfiguró a su hijo nuevamente en forma humana. Luego, Gwydion y Math cuidaron a Llew hasta que recuperó la salud, antes de reunir un ejército para



recuperar sus tierras de manos de Gronw y Blodeuwedd. Esta última huyó, pero Gwydion la persiguió y la convirtió en un búho. Él le dijo que nunca volvería a ver la luz del día y que estaría sola por la eternidad. Su nombre siempre sería Blodeuwedd, que en el idioma galés moderno ahora significa simplemente "búho".



El reverso de una antigua moneda griega. Esta lechuza representaba a la diosa Atenea, cuya cabeza estaba representada en el otro lado.


Búhos

Considerado sagrado en muchas culturas, el búho nocturno es a la vez un símbolo de sabiduría (porque puede ver en la oscuridad) y de muerte y renovación espiritual.


En la antigua mitología galesa, estas aves tenían un significado oscuro y siniestro. Gwydion convirtió a Blodeuwedd en un búho porque, debido a su complot para matar a su marido, creía que ella nunca volvería a ver la luz del día. Sabía que otros pájaros, temerosos de los búhos, la atacarían si aparecía durante el día.

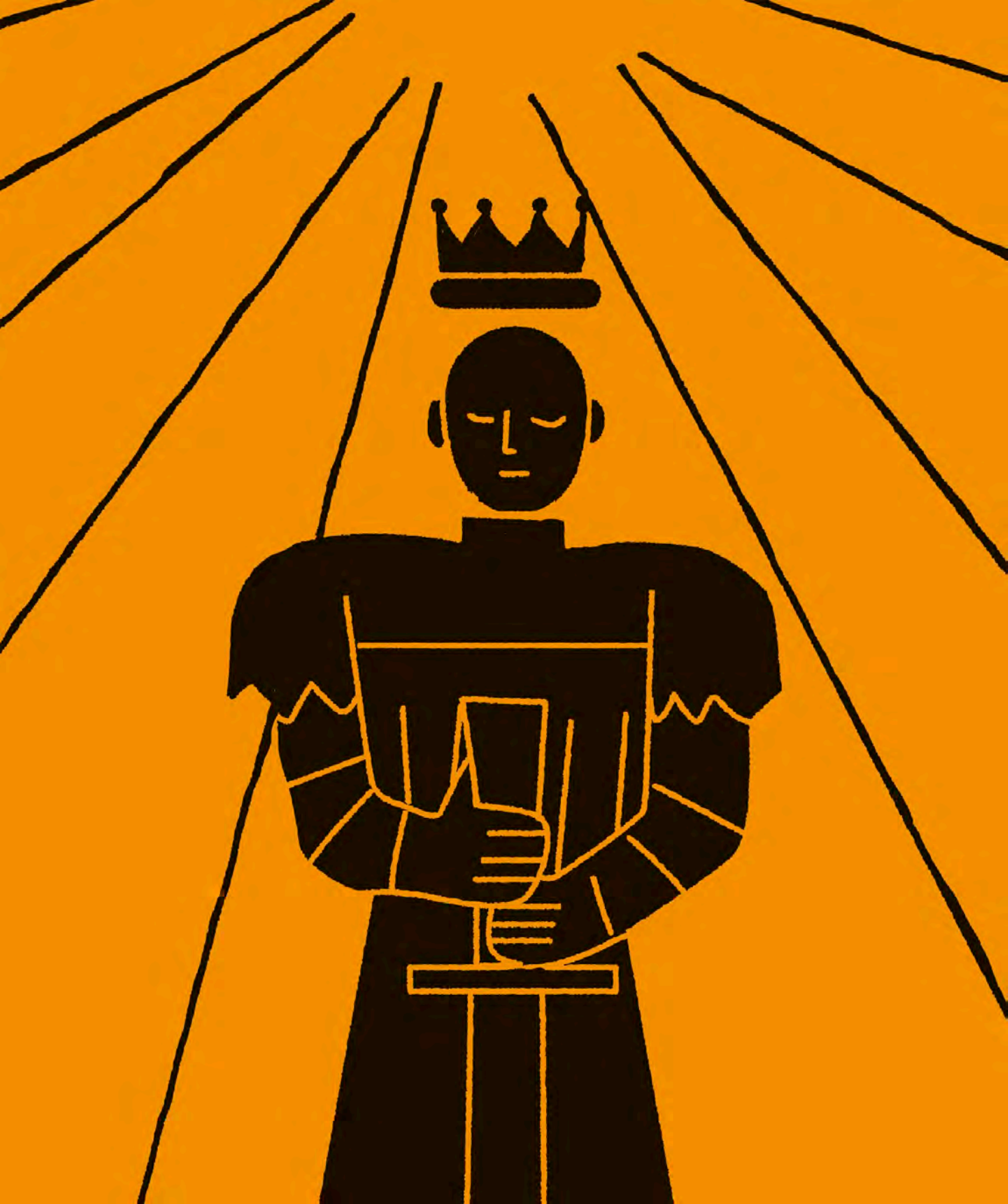
Los búhos también se encuentran en la mitología irlandesa. La heroína y diosa oscura Eithne era un búho fantasmal cuyos chillidos se escuchaban en pleno invierno, después del atardecer. Se decía que frecuentaba la región donde vivía su hermana Eithne, una caníbal.

Atenea, la antigua diosa griega de la sabiduría y la guerra, a menudo se la representaba con un pequeño búho, que se consideraba un buen augurio. La diosa romana de la sabiduría y las artes, Minerva, la contraparte de Atenea, fue representada con un búho posado en su mano derecha.



¿QUIÉN TIRA TANTO?
FUERA ESTA ESPADA
ES EL DERECHO
REY NACIDO
DE TODA INGLATERRA
LA LEYENDA DEL REY ARTURO





EN BREVE

TEMA

Realeza y búsqueda heroica

FUENTES

La muerte de Arturo ("La muerte de Arturo"), Sir Thomas Malory, 1485CE.

CONFIGURACIÓN

suroeste de Gran Bretaña,
finales del siglo V-principios del VIce.

FIGURAS CLAVES

Arturo Rey de Gran Bretaña, un gran guerrero con seguidores leales de caballeros. Se convirtió en rey después de demostrar su valía sacando una espada de una piedra.

Esmerejón Hechicero y más tarde consejero del rey Arturo.

Mordred El hijo ilegítimo de Arthur con su media hermana; Mordred usurpó el trono y luego mató a su padre.

Ginebra Esposa de Arturo, que cometió adulterio con el caballero Lanzarote.

Lanzarote del lago Un caballero de la Mesa Redonda, que estaba enamorado de Ginebra.



K Arturo tiene un estatus semihistórico como el señor de la guerra que gobernó Gran Bretaña durante un período de caos creado por la salida de las fuerzas romanas de Gran Bretaña. El monje cristiano galés Nennius, que escribió el *Historia británica* ("Historia de los británicos") en c.828CE, fue el primero en mencionar a Arturo, escribiendo sobre él como el líder victorioso de 12 batallas que culminaron en una en el Monte Badon (c. 490CE) contra los invasores anglos, jutos y sajones. El clérigo Geoffrey de Monmouth incluyó más tarde al astuto guerrero Rey Arturo en su *Historia Regum Britanniae* ("Historia de los reyes de Gran Bretaña", 1136.CE), en el que el rey conquistó Dinamarca, Islandia, Noruega, la Galia y más.

La leyenda artúrica disfrutó de un aumento de popularidad en el siglo XII gracias a la reina de Inglaterra, Leonor de Aquitania, quien, inspirada por las historias románticas de los caballeros y la caballería, trajo trovadores a su corte para contar cuentos artúricos. Una de las contribuciones más famosas a la

Las ruinas del castillo de Tintagel

permanecen hoy. Este castillo fue construido en el siglo XIII.CE, pero los hallazgos arqueológicos sugieren que fue el sitio de una impresionante fortaleza en la época de Arturo.

La leyenda vino de Thomas Malory, quien escribió su versión desde el interior de la prisión Newgate de Londres. Malory basó su obra de 1485 *La muerte de Arturo* ("La muerte de Arturo") basándose en fuentes como *La alterada Morte Arthure* (un poema en inglés medio de c.1400CE), el Ciclo de la Vulgata (una serie de romances franceses del siglo XIII) y las obras del poeta Chrétien de Troyes.

Concepción fatídica

La muerte de Arturo fue dividido en 21 libros por el impresor William Caxton en 1485. El primero se refiere a los acontecimientos que llevaron a Arturo a convertirse en rey de Gran Bretaña. El destino dictó todos los aspectos de la vida de Arthur, incluso su concepción, que fue ayudada por las artes oscuras del mago Merlín. El padre de Arturo, el rey Uther.

Pendragon, había estado obsesionado con Igraine, la esposa de un cornualles

“

El propio Arturo era el
Comandante militar.
Historia británica
Nennius, monje galés (c. 828CE)

”

Duque llamado Gorlois. Para evitar los avances de Uther, Igraine se escondió en el castillo de Tintagel, en un precipicio en la costa de Cornualles. Merlín llegó a un acuerdo con Uther: haría que Uther pareciera Gorlois y lo llevaría a la cámara de Igraine si Uther aceptaba entregarle al hijo predicho de la unión a Merlín para que lo criara como mejor le pareciera. El hecho se hizo y, según Malory, Arthur fue concebido tres horas después de la muerte de Gorlois en batalla. Debido a que la viuda Igraine se casó con Uther, esto significó que Arturo podría más tarde reclamar legitimidad.

Como Uther había acordado, le dio el bebé a Merlín, quien se llevó a Arturo para que lo criara Sir Héctor, un caballero "verdadero y fiel" con un hijo, Kay, de aproximadamente la misma edad de Arturo. Arthur fue criado ignorando su ascendencia, lo que más tarde resultó ser su perdición. Arturo deseó y finalmente se acostó con la esposa del rey Lot, Morgause, que también era hija de Igraine y Gorlois. Con este asunto, Arthur cometió adulterio consciente pero también incesto inconsciente. Su unión



condujo a la concepción de un hijo bastardo, Mordred, quien Merlín había profetizado que destruiría a Arturo y a todos sus caballeros.

La espada en la piedra

A pesar de ser hijo de Uther, Arturo no se convirtió en rey mediante un simple proceso de sucesión. En cambio, tenía que demostrar su valía. Según Malory, un día después de la muerte de Uther, una gran piedra

El valiente Galahad, uno de los tres caballeros que sostienen el Santo Grial, saca a Excalibur de una piedra para demostrar su valía, tal como lo hizo el propio Arturo, ante la mirada del rey y su corte.

Un objeto de 0,4 metros cuadrados (4 pies cuadrados) apareció en un cementerio de Londres, con un yunque de acero en el medio. Una fina espada estaba clavada en el yunque, y la hoja tenía inscritas letras doradas que decían: "Quien saque esta espada de esta piedra y este yunque, es con razón rey nacido de toda Inglaterra". Estaba destinado a ser extraído de la piedra únicamente por el verdadero rey.

El arzobispo de Canterbury convocó un torneo, con la esperanza de que esto arrojara alguna luz sobre quién era el rey legítimo. Ni siquiera los hombres más fuertes podían sacar la espada del yunque. Muchos caballeros, incluido el hijo de Antor, Sir Kay, fueron a Londres con la esperanza de demostrar su valía. Sin embargo, al llegar, Kay perdió su espada y envió a Arthur a buscar otra. Al darse cuenta de la espada en la piedra, pero sin darse cuenta de su significado,--

Thomas Malory

El autor de *La muerte de Arturo* Nació en 1416, hijo de Sir John Malory de Newbold Revel, Warwickshire. Criado como un caballero rural, Thomas Malory heredó el título familiar y la propiedad en 1434. Era un hombre educado, pero en 1451 cumplía condena en prisión por una asombrosa variedad de delitos violentos, incluidos robo, extorsión y violación. Es probable que haya utilizado su tiempo en prisión (varios períodos que suman 10 años) para

Escribir su obra, a veces descrita como la primera novela inglesa. Malory terminó *La muerte de Arturo* en 1469, y William Caxton lo imprimió en 1485.

La identidad de Thomas Malory ha sido durante mucho tiempo objeto de debate. Si bien la mayoría hoy cree que el Malory de *La muerte de Arturo* era el hombre de Warwickshire, la falta de información proporcionada por el propio Malory llevó a algunos estudiosos del siglo XIX a sugerir que en realidad era un Poeta galés.

“

Él será rey y vencerá a todos sus enemigos; y será durante mucho tiempo rey de toda Inglaterra y tendrá bajo su obediencia a Gales, Irlanda y Escocia.

La muerte de Arturo

”



Arthur sacó fácilmente la espada del yunque. Después de demostrar varias veces que podía retirar la espada, Arturo fue aclamado como el legítimo rey de Gran Bretaña.

La espada en la piedra no fue la única espada famosa en la historia de Arturo. La espada llamada Excalibur aparece en muchas de las leyendas artúricas, y algunas sugieren que esta es la misma espada que sacó del yunque. En el cuento de Malory, a Arthur le dieron la espada.

“

Merlín advirtió al rey en secreto que Ginebra estaba

No era saludable que él la tomara por esposa, porque le advirtió que Lanzarote debía amarla.

ella, y ella él otra vez.

La muerte de Arturo

”

por la “Dama del Lago”. Después de ver la espada mágica y su vaina en medio de un lago, levantadas por una mano etérea, Arthur le prometió a la Dama un regalo futuro a cambio de ellas.

búsqueda del grial

Los libros 13 a 17 del relato de Malory contienen la búsqueda de Arturo y sus caballeros del “Sangreal”, el “santo grial”. Este aspecto de la leyenda artúrica fue un tema popular en los relatos franceses medievales, como el Ciclo de la Vulgata. Malory basó su información sobre el Santo Grial en una historia de este ciclo: *La Queste del Saint Graal* (“la búsqueda del santo grial”). Según este relato, el Grial apareció en la Mesa Redonda durante la fiesta cristiana de Pentecostés, que celebra la dotación del Espíritu Santo de los discípulos de Cristo. El Grial produjo comida y bebida.

Excalibur ha regresado por Bedivere a la Dama del Lago. En el cuento de Malory, había dos mujeres con ese título: la doncella que empuñaba la espada y Nimue, gobernante de la isla de Avalon.

Lanzarote y Ginebra representado por Herbert James Draper (c.1890). Después de la muerte de Arthur, Ginebra se hizo monja, creyendo que su aventura provocó la destrucción de la Mesa Redonda.

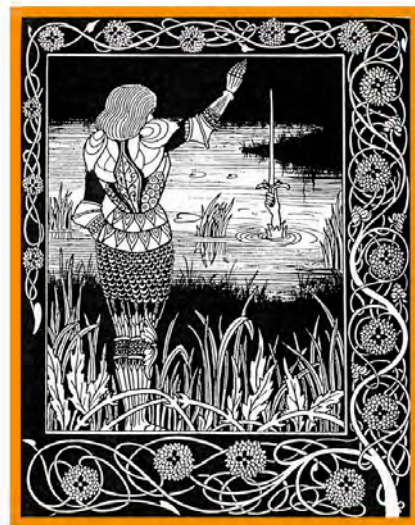
para todos los reunidos antes de que volviera a desaparecer. Arturo y sus caballeros se dedicaron entonces a buscar el Grial.

Romances trágicos

La Mesa Redonda fue un regalo de bodas del rey Leodegrance a Arturo, quien se casó con la hija del rey, Ginebra. Esta mesa es un elemento clave de la leyenda: durante Pentecostés, el rey Arturo reunió a sus caballeros elegidos en Camelot (su castillo y corte) y les concedió asientos en la Mesa Redonda a cambio de su lealtad. Cada caballero hizo un juramento, prometiendo nunca tomar las armas en una “disputa injusta” por amor o bienes mundanos.

A pesar de esto, muchos de los libros de *La muerte de Arturo* contienen historias de disputas por amor, que a menudo terminaban en tragedia. Este fue el caso de Sir Tristan, quien amaba a la “bella Isolda” y finalmente fue asesinado por su marido, un rey.

El romance más famoso del



La leyenda cuenta que entre Ginebra, la esposa de Arturo, y su mejor caballero, Sir Lancelot du Lac. La pareja tuvo una aventura, pero fueron tan indiscretos que muchos planearon exponer su adulterio al rey, incluido el hijo bastardo de Arturo, Mordred. Una vez que se descubrió el asunto, el rey se vio obligado a declarar la guerra a Lanzarote, dividiendo así la Mesa Redonda mientras perseguía a su propio caballero de regreso a Francia. Sin embargo, mientras Arturo luchaba en Francia, Mordred usurpó su trono. Esta traición reunió a Arturo y sus caballeros.

la muerte de arturo

Como sugiere su título, *La muerte de Arturo* termina con la muerte de Arthur. Arthur y Mordred se hirieron fatalmente en la batalla de Camlann. Mientras agonizaba, el rey herido ordenó a Sir Bedivere que arrojara a Excalibur al lago. Cuando lo hizo, se levantó el brazo de la Dama del Lago, quien agitó el arma tres veces antes de desaparecer nuevamente. Bedivere llevó a Arthur al lago, donde lo recibieron mujeres con capuchas negras que se llevaron a Arthur en un bote. Malory dejó abierta la cuestión de si el "antiguo y futuro rey" podría regresar algún día.

Doce caballeros de la Mesa Redonda se nombran en todos los relatos medievales de la leyenda. Diferentes fuentes sugieren cifras que oscilan entre un total de 12 y 250 caballeros de la Mesa Redonda.



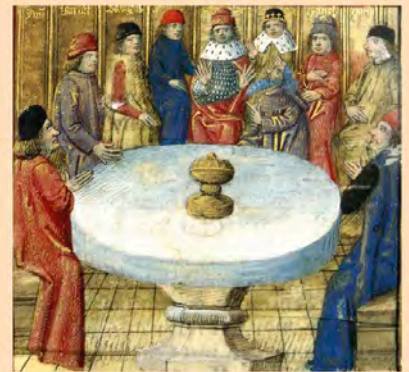
El Santo Grial

El Grial era supuestamente el mismo recipiente del que bebió Jesús en la Última Cena y que había recogido sangre de sus heridas durante la crucifixión. Según Malory, José de Arimatea lo había llevado a Gran Bretaña. El Santo Grial se apareció por primera vez a los caballeros de Arturo cubierto por una rica tela blanca, acompañado de truenos y relámpagos.

Malory enfatizó que la búsqueda de los caballeros era un viaje tanto del alma como del cuerpo.

vencer el pecado. Aunque Lanzarote era un caballero sin igual, el pecado que cometió con Ginebra lo hizo impuro y, por lo tanto, incapaz de alcanzar el verdadero conocimiento del Grial.

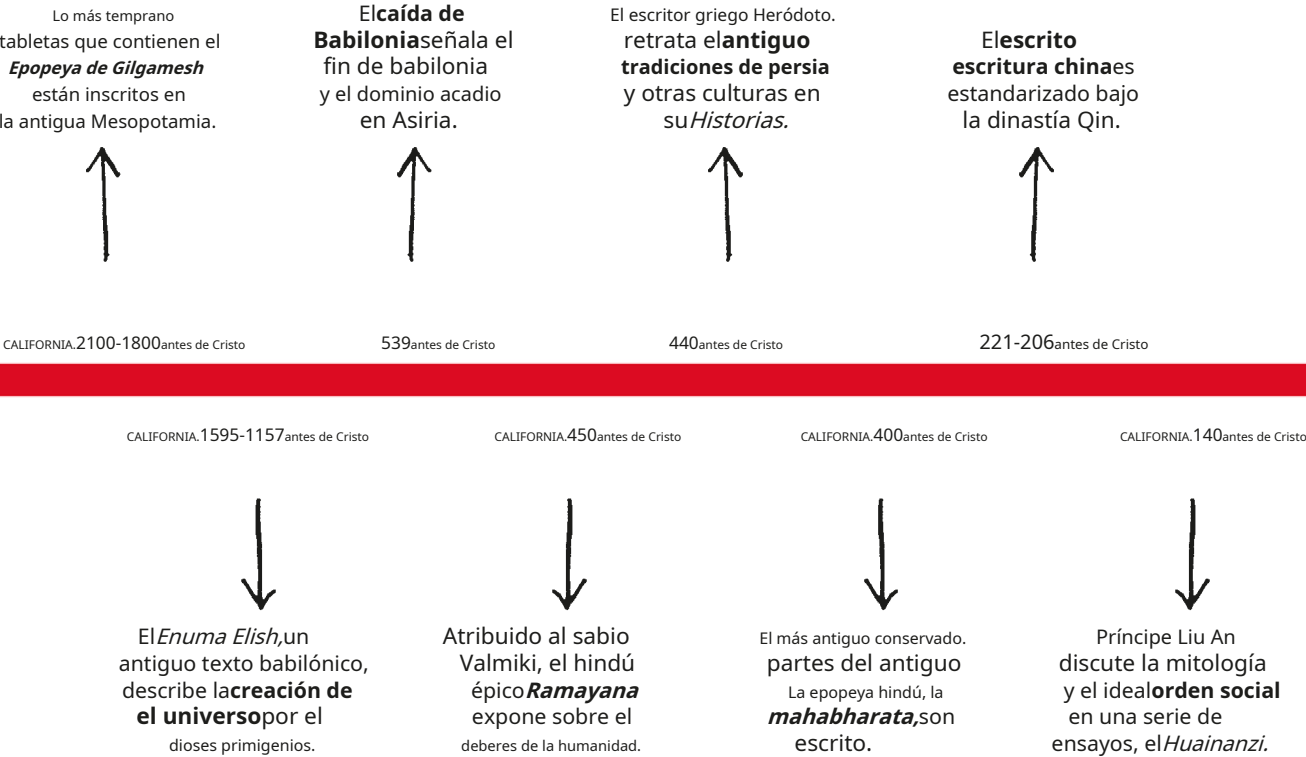
En los primeros cuentos, el Grial no se llamaba explícitamente "santo", pero se asociaba con el cristianismo. Chrétien de Troyes lo describió como un cuenco elaboradamente decorado que contenía una sola oblea para una misa católica. Algunos estudiosos creen que la idea del Grial se remonta a los calderos místicos de la mitología celta.



El Santo Grial está representado en el centro de la Mesa Redonda. El Grial se imaginaba de diversas formas como un cáliz, un cuenco o una piedra.

ASIA





I alrededor de 4000 años antes de Cristo, Las primeras grandes ciudades surgieron en Sumeria, en el sur de Mesopotamia. Poco después, los pueblos de la región desarrollaron la escritura cuneiforme. Esto les permitió registrar mitos como el de la diosa de la fertilidad, Inanna, que anteriormente se había transmitido oralmente. Esta región fue el hogar de la *Epopéya de Gilgamesh*, una de las obras literarias más antiguas que se conservan, que data del año 2100 años antes de Cristo. La historia fue registrada en tablillas de arcilla descubiertas en la Biblioteca de Ashurbanipal, que lleva el nombre del siglo VII. años antes de Cristo—durante un estudio arqueológico de la antigua ciudad de Nínive. El *Enuma Elish*, Allí también se recuperó un mito de la creación babilónico del siglo XVI.

Otra civilización que surgió en Oriente Medio fue la de los persas. El primer imperio persa

floreció entre 550 y 330 años antes de Cristo. Sus mitos giraban en torno a las ideas del bien y del mal, lo que también es evidente en el zoroastrismo, la religión del estado imperial desde el año 600. años antes de Cristo a 650 CE.

Mitos de las principales religiones

La fe hindú que se desarrolló en el subcontinente indio a partir de 1900 años antes de Cristo Creó gran parte del marco para los mitos indios. Originalmente, estos se transmitían oralmente, incluidos los dos mayores poemas épicos de la India, el *Ramayana* y *Mahabharata*, que describía la vida de los dioses. Sin embargo, el hinduismo no fue la única fe que influyó en la mitología en la India y en toda Asia. Siddhartha Gautama nació en el actual Nepal alrededor del siglo VI. años antes de Cristo. Al convertirse en Buda, ganó muchos seguidores y sus enseñanzas

Se extendió desde la India por todo el continente, influyendo en los mitos de naciones como Japón, China y Corea. Del siglo I años antes de Cristo A partir de entonces, se hizo cada vez más común que se registraran cuentos en estas partes de Asia. Se registraron mitos en sánscrito, que se convirtió en la principal lengua escrita del hinduismo, el budismo y otras religiones que se originaron en esta región.

Narrativas escritas

La primera dinastía real en China surgió alrededor del año 2200. años antes de Cristo. A lo largo de los siglos, el alcance político de estos gobernantes se extendió desde su base de poder en China central hasta Asia. Durante el 2do milenio años antes de Cristo, Se desarrolló la escritura china. Esto permitió a los eruditos chinos registrar mitos y leyendas en obras como *El*

Shan Hai Jing, o
"El clásico de
Montañas y
Mares", recopila
Mitos chinos.



1 SIGLO ST a.C.

avesta, el
libro sagrado de
zoroastrismo,
alaba al dios
Ahura Mazda.



CALIFORNIA.309CE

Oh no Yasumaro
kojiki, compuesto en
Emperatriz Genmei
a instancias, explora
Los orígenes de Japón.



712CE

Wu Cheng'en
Viaje al Oeste
cuenta la historia
de **sol wukong**, el
Rey Mono.



CALIFORNIA.1592CE

3 SIGLO III d.C.



*Registros históricos de
los tres soberanos*
Divinidad dice al
historia de **Pangu's**
creación del mundo.

5-7 SIGLO IV d.C.



El *Devi Mahatmya*
sigue el **valiente**
diosa durg como
ella hace la guerra a
las fuerzas del mal.

1277CE



Yusa Samguk
traza el surgimiento
de los Tres Reinos de
Corea a través del mito
e historia.

1849CE



El Real **Biblioteca
de Asurbanipal**,
que contiene el *Épico
de Gilgamesh*, es
descubierto en Nínive.

Clásico de Montañas y Mares y más tarde de Xu Zheng *Registros históricos de las tres divinidades soberanas y los cinco dioses*. La crónica japonesa *kojiki*, estaba escrito en una forma de chino, al igual que el coreano *Samguk Yusa*.

En algunas partes de Asia, los mitos no se escribieron hasta el siglo XX, por instigación de exploradores occidentales. Los ifugao de Filipinas, por ejemplo, continuaron transmitiendo sus mitos de forma oral durante más de 1.000 años, creando muchas versiones diferentes, que recién comenzaron a ser documentadas por los antropólogos en la década de 1940.

Orden y caos

Un tema importante en la mitología asiática es la búsqueda del equilibrio, tanto en el cielo como en la Tierra. Marduk, el dios babilónico, ayudó a

Establece el orden derrotando a las fuerzas demoníacas del caos y nombrando todas las cosas en el universo. Esta búsqueda del equilibrio aparece en historias como la de Pangu, que emerge de un huevo (tema que resurge en el mito coreano de Jumong) para poner orden en un universo sin forma y asegurar el equilibrio entre las fuerzas del Yin y el Yang. El concepto de *dharma*-vivir en equilibrio con el cosmos y el mundo- es un tema importante en la historia del dios hindú Rama. El mito japonés de la rivalidad entre los dioses. Amaterasu y Susanoo también muestran este choque entre desorden y armonía.

La mitología zoroástrica se basa en la idea del dualismo cósmico. El dios Ahura Mazda creó un mundo puro, que el espíritu Ahriman

atacados por el envejecimiento, la enfermedad y la muerte. Ahriman y Ahura Mazda son deidades gemelas que son exactamente opuestas: creador y destructor.

Dioses y fundadores

La idea de que las deidades adopten múltiples identidades o formas es común en muchas corrientes de la mitología en todo el mundo, pero especialmente en Asia. Vishnu, un dios hindú principal y preservador en la Trimurti, tiene múltiples avatares que encarna para restaurar el orden en el mundo.

Las figuras fundadoras legendarias son otro tema común en la mitología asiática. Algunos son dioses que crearon países enteros. Otros son figuras humanas míticas, como Dan'gun Wanggeom, quien fundó el primer Reino de Corea, o Yi, el legendario arquero que salvó al mundo de 10 soles ardientes.



DESDE EL GRAN CIELO EL

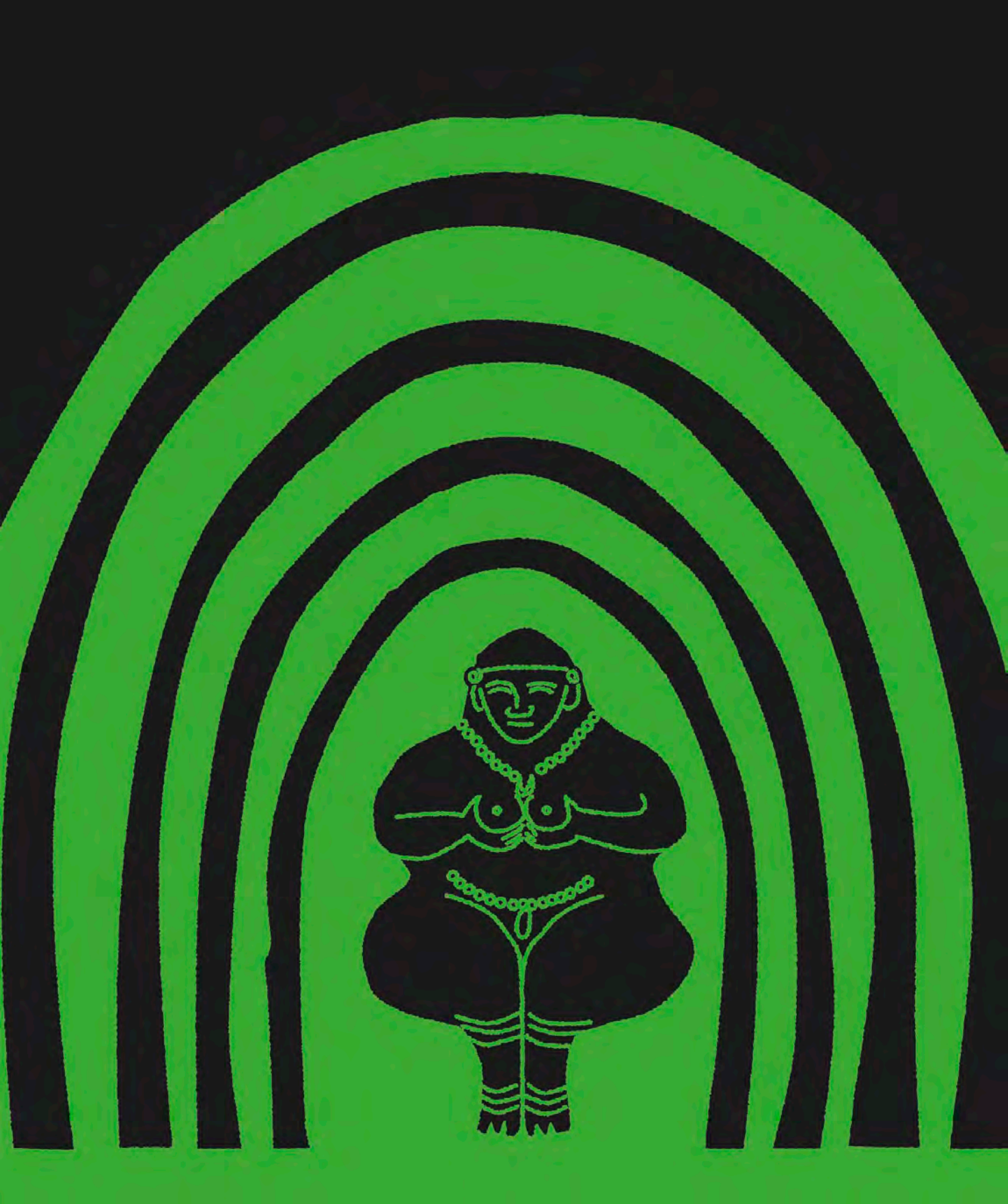
DIOSA

FIJE SU MENTE EN EL

GRANDE ABAJO

EL DESCENSO DE INANNA





EN BREVE

TEMA

La fertilidad y las estaciones.

FUENTE

El descenso de Inanna, Anónimo, 3500–1900 antes de Cristo; *Un himno a Inanna*, Enheduanna, 2285 y 2250 antes de Cristo; *El descenso de Ishtar al inframundo*, Anónimo, siglo VII antes de Cristo; *Inanna: reina del cielo y la tierra: sus historias e himnos de Sumeria*, Diane Wolkstein y Samuel Noah Kramer, 1983.

CONFIGURACIÓN

El inframundo.

FIGURAS CLAVES

Inanna Diosa de la fertilidad y la guerra; Reina del Cielo.

Ereshkigal Reina del Inframundo; La hermana de Inanna.

Gilgamesh Un semidiós.

anu El dios del cielo; padre de Inanna.

Gugalanna El Toro del Cielo; primer marido de Ereshkigal.

Ninshubur Inanna asistente.

Enlil Señor de los dioses.

nana Dios de la luna. **Enki**

Dios del agua.

Dumuzid El marido de Inanna; un dios pastor y dios de la fertilidad; Más tarde se convirtió en el dios babilónico Tammuz.

Geshtinanna Dumuzid hermana, que ocupa su lugar.

La civilización esopotámica era esencialmente urbana. La gente que vivía en ciudades amuralladas, pero también tenía un enfoque agrario. Los ciudadanos tenían parcelas de tierra dentro de una ciudad o fuera de sus murallas. Si tenían ganado, la gente los llevaba a pastar, pero los devolvían a la ciudad por la noche, a menudo manteniéndolos en sus propias casas. En una sociedad así, la fertilidad de los humanos, los animales y la tierra tenía un gran significado cultural. La gente tenía santuarios dedicados a los dioses de la fertilidad en sus hogares, a veces decorados con estatuillas. Muchos mitos, incluido *El descenso de Inanna*, presentaba los ciclos de las estaciones y la fertilidad.

Venganza y muerte

Inanna era una gran deidad mesopotámica, que representaba las realidades en torno a las cuales giraba la vida entonces: la fertilidad, la procreación, la sensualidad y el amor, pero también la guerra. La diosa se menciona en los primeros textos del cuarto milenio antes de Cristo, cuando era patrona de la importante ciudad de Uruk en Sumeria (sur de Irak). Inanna fue objeto de varios mitos antiguos y un poema.

llamado *El descenso de Inanna*, que relata cómo ella, la Reina del Cielo, decidió visitar a su hermana viuda Ereshkigal, Reina del Inframundo.

Inanna esperaba asistir a los ritos funerarios del marido de su hermana, sabiendo que sus acciones habían conducido a su muerte: Inanna había ofrecido su mano en matrimonio al heroico semidiós Gilgamesh, sólo para encontrarse con el rechazo y la burla. Le había pedido a su padre Anu, el dios del cielo, que enviara al Toro del Cielo, la deidad Gugalanna, el marido de Ereshkigal, para vengarse de Gilgamesh. Visible en el cielo nocturno como la constelación que los romanos llamaban Tauro, el toro tenía el poder de consumir cultivos, secar ríos y hacer temblar la tierra.

Anu estuvo de acuerdo y envió el toro, pero Gilgamesh, que poseía una fuerza sobrehumana, lo mató y desmembró. Como se sentía responsable de su muerte, Inanna

La matanza del Toro del Cielo también se cuenta en *La epopeya de Gilgamesh*. Esta ilustración proviene de *Mitos de Babilonia y Asiria*, por Donald A. Mackenzie (1915).



Himno a Inanna

El *Himno a Inanna* fue escrito en el siglo III antes de Cristo por Enheduanna, suma sacerdotisa de la ciudad de Ur en Mesopotamia (ahora sur de Irak). Era hija de Sargón, el primer rey del Imperio acadio, y fue la primera autora del mundo cuyo nombre conocemos. En su himno a Inanna, la sacerdotisa describió a la Reina del Cielo como alguien que tenía poderes mayores que los más altos de los dioses: una poderosa diosa de la destrucción que

Tenía la fuerza de un toro y empapaba las armas de sus enemigos en sangre y vísceras. En el himno, el grito de batalla de Inanna sacudió la tierra y los dioses se postraron a sus pies. “Su ira es una inundación devastadora que nadie puede resistir... humilla a los que desprecia”.

Enheduanna fue un escritor prolífico que compuso una serie de himnos para el templo y docenas de poemas sobre muchos temas. También fue influyente en la política y al menos una vez huyó de una rebelión, pero volvió al poder.

Quería llorar con su hermana en el Inframundo. Sin embargo, en algunas interpretaciones de la historia, Inanna tenía la intención de conquistar el reino de su hermana para poder extender su poder al inframundo.

Un invitado no deseado

Para los mesopotámicos, el inframundo no era diferente del mundo real, excepto que siempre estaba oscuro, la gente estaba desnuda y el pan y la cerveza estaban rancios. Llamado Kur, este reino no era ni bueno ni malo, sino que existía entre el cielo y la tierra, donde los muertos permanecían atrapados entre los dos planos de existencia.

Inanna sabía que su descenso al Inframundo también podría llevarla a la muerte. Como protección, se equipó con siete poderes divinos, simbolizados en objetos que llevaba y sostenía. Inanna se puso un turbante, descrito como “tocado para el campo abierto”, y colgó cuentas de lapislázuli alrededor de su cuello. Llevaba cuentas gemelas en forma de huevo en el pecho, vestía un finopalestino, colocado

un pectoral sobre su pecho llamado “Ven, hombre, ven”, y adornaba su mano con un anillo de oro. Como Reina del Cielo, también abrazó la vara de lapislázuli y la cinta utilizadas para medir los límites de su reino. Las finas túnicas de Inanna, sus atractivos adornos y el rímel llamado “Que venga un hombre, que venga”, que usaba para hacerse irresistible, representaban la sexualidad, la belleza y la fertilidad. La vara y la cinta eran instrumentos de su autoridad, adquiridos de Enlil, el

“
Cuando entró en el séptimo
puerta, lapalaEl vestido, la
prenda de señoría, fue
quitado de su cuerpo. *El
descenso de Inanna*”



InannaA menudo se representa con alas y de pie sobre dos animales, como en este relieve de terracota del segundo milenio. antes de Cristo. También lleva su corona en forma de cono.

principal deidad mesopotámica, que había dictado los decretos que establecieron las bases de la sociedad civilizada. Antes de abandonar el cielo, Inanna le dijo a su asistente Ninshubur que buscara la ayuda de los dioses si no regresaba.

Cuando Inanna llegó a la entrada del Inframundo, el guardián corrió a avisar a Ereshkigal y le dijeron que cerrara inmediatamente las siete puertas contra el recién llegado. Para poder entrar por cada puerta, Inanna tuvo que renunciar a sus poderes divinos. Artículo por artículo, se vio obligada a quitarse el turbante y los adornos, y a renunciar a la vara y la cinta métrica. Finalmente, en la última puerta, ella también tuvo que quitarse la ropa, para quedar desnuda como todos los demás.

En la versión acadia de la historia, algo más sucedió cuando Inanna descendió a--



La Diosa Madre Ishtar, de Evelyn Paul (1916), retrata a Inanna con todas sus galas antes de su descenso al inframundo. Ishtar es el nombre babilónico de la misma diosa.

el Inframundo: el mundo de arriba perdió su capacidad de ser fértil. Los animales y los humanos no se reproducirían y la tierra se volvió estéril. Si el mundo descendiera al caos, también lo harían los cielos. Las religiones mesopotámicas crearon una jerarquía y estructura de los cielos y la Tierra en la que ambos debían coexistir.

El destino de Inanna

Cuando Inanna llegó al trono de Ereshkigal, se sentó en él en lugar de su hermana. *Elanuna*, los siete jueces del Inframundo, aparecieron y le dieron a la diosa una "mirada de muerte", le gritaron y la proclamaron culpable de arrogancia. Inanna fue transformada en un cadáver en descomposición y colgada de un gancho.

El uso repetido del número siete es intencional, ya que el número representa la finalización. Los siete poderes divinos, las siete puertas del inframundo y los siete



Se cree que los jueces del inframundo simbolizan aspectos fundamentales de la naturaleza ordenados por los dioses y posiblemente se relacionan con la vida, la muerte y el gobierno de la ley divina.

Un alma por un alma

En la versión sumeria de la narración, el leal asistente de Inanna, Ninshubur, acudió a los dioses para pedir ayuda para liberar a Inanna. Enlil, señor de los dioses, y Nanna, el dios de la luna, no quisieron ayudarla; sólo Enki, el más sabio de los dioses y dios del agua, accedió a ayudar. Creó dos figuras, llamadas *gala-turay elkur-jara*, ¿Quién podría deslizarse como fantasmas en el

Inframundo. Allí recitaron las palabras rituales que Enki les enseñó, rechazando los regalos de ríos de agua y campos de grano a cambio de encontrar a Inanna. Le pidieron: "Danos el cadáver colgado del gancho". *gala-tura* esparció una planta dadora de vida sobre su cuerpo, y *elkur-jara* lo roció con agua vivificante, devolviendo a Inanna su buena salud.

Justo cuando Inanna abandonaba el inframundo, Anuna apareció de nuevo y declaró: "Si Inanna va a ascender del inframundo, que se proporcione un sustituto para sí misma". A la diosa no se le permitiría escapar impune. El Inframundo exigía alma por alma.

“

Ella no regresa. Ella que
va a la Ciudad Oscura
se queda ahí.

***Inanna: Reina de
Cielo y tierra***

”

Al regresar a la tierra, Inanna fue acompañada por una banda de demonios ansiosos por apoderarse de alguien que ocupara su lugar. Inanna conoció a miembros de su familia y a sus fieles servidores, incluido Ninshubur, y no quiso dejar ir a ninguno de ellos. En cambio, les dijo a los demonios que la siguieran hasta un gran manzano en una llanura.

Humanidad y mortalidad

Bajo el manzano estaba sentado el marido de Inanna, Dumuzid, un rey mortal que había sido deificado y se había convertido en el dios de la fertilidad y el pastoreo. Dumuzid era “vestido con un manto magnífico y sentado magníficamente en un trono”. Furiosa porque su marido no la había llorado, Inanna

lo entregó a los demonios. Dumuzid oró al dios del sol, su cuñado Utu, para que lo convirtiera en serpiente, pero a pesar de esta transformación fue capturado y llevado al inframundo.

Inanna, sin embargo, extrañaba a su marido. Su hermana Geshtinanna aceptó ocupar su lugar durante la mitad del año, para que Dumuzid pudiera regresar a Inanna en primavera y la tierra volviera a ser fértil. Cuando se recogieron las cosechas, Dumuzid regresó para pasar el árido invierno en el inframundo, dando así al mundo sus estaciones.

Humanidad y mortalidad

La historia de Inanna no sólo explicó el ciclo estacional, sino que también dio una idea de lo que significaba ser humano y cómo se ordenaba la vida. En la Tierra, los humanos eran hijos de los dioses; cuando murieron, se convirtieron en hijos de Ereshkigal. Esto determinó cómo vivieron sus vidas. Creían que era bueno estar vestido, tener buena comida y estar rodeado de seres queridos.

Sellos de cilindro Proporcionan evidencia pictórica importante de la vida y la tradición en Mesopotamia. Este ejemplo de ca.2250 antes de Cristo Representa al dios Enki con agua vivificante fluyendo de su cuerpo.



Sacerdotes de Inanna

A menudo identificados como ni hombres ni mujeres, el papel de los sacerdotes y sacerdotisas de Inanna era promover la fertilidad de la tierra. Si no tenían relaciones sexuales se pensaba que la tierra ya no produciría. Sirvieron en su templo en Uruk, el principal centro de culto, y en muchos otros santuarios y templos dedicados a la diosa en toda Mesopotamia.

Como diosa de la fertilidad, Inanna a veces era

Representado como masculino y femenino, y se decía que tenía la capacidad de transformar a los hombres en mujeres y a las mujeres en hombres. Las personas que no se ajustaban a las normas de género mesopotámicas a menudo eran convertidas en sacerdotes de Inanna. Esta ambigüedad de género también convirtió a Inanna en una deidad accesible, ya que tanto hombres como mujeres podían identificarse con ella.

En un ritual conocido como “matrimonio sagrado”, para asegurar la prosperidad, un rey asumía el papel de Dumuzid en una ceremonia elaborada. Esto incluiría tener relaciones sexuales con la suma sacerdotisa de Inanna, personificando ella misma a la diosa.





COMANDO Y TRAER SOBRE LA ANIQUILACIÓN Y RECREACIÓN

MARDUK Y TIAMAT

EN BREVE

TEMA

Orden sobre caos

FUENTES

Enuma Elish ("Cuando en lo alto"), anónimo, siglos XVII-XI antes de Cristo; *Ante las musas: una antología de la literatura acadia*, Ben Foster, 1993.

CONFIGURACIÓN

Los cielos y Babilonia.

FIGURAS CLAVES

Apsu Padre de los dioses.

Tiamat Madre de los dioses; diosa del mar.

Qingu El guerrero de Tiamat. marido.

ea Esposo de Damkina y padre de Marduk.

Marduk Rey de los dioses en la religión babilónica; hijo de Ea y Damkina.

t él *Enuma Elish* ("When on High") es una colección de siete tablillas recuperadas en 1849 de la biblioteca del rey Ashurbanipal II en Nínive, Irak. Las tablillas arrojan luz sobre las creencias babilónicas sobre la creación. Sin embargo, su propósito al trazar el ascenso de Marduk como dios principal de Babilonia era también reforzar el poder del rey de la ciudad como representante del dios en la tierra. El título

Enuma Elish proviene de la línea inicial, que actuó como una declaración de ubicación espacial, expresando la creencia de que los dioses estaban por encima de todo lo que existiría. También hay frecuentes recordatorios de que de todas las cosas que hay en el cielo y en la tierra, "ninguna tenía nombre". Para los babilonios, nada en el mundo podría existir a menos que los dioses le hubieran puesto nombre.

familia de dioses

De acuerdo con la *Enuma Elish*, al principio no había nada más que agua dulce y agua salada. El agua dulce era el dios Apsu y el agua salada era la diosa Tiamat. Cuando las dos aguas se mezclaron, dieron origen a la primera generación de dioses. Preocupado por la ruidosa charla de los nuevos dioses, Apsu decidió matar lo que él y Tiamat habían creado.

Cuando el dios más inteligente, Ea, descubrió el complot de su padre, se adelantó matando a Apsu y construyó un templo de agua con su cuerpo.

Marduk mata a Tiamat, la diosa del mar en forma de dragón, en esta ilustración de Evelyn Paul de Lewis Spence *Mitos y leyendas de Babilonia y Asiria* (1916).



“

Si realmente voy a defenderte,
somete a Tiamat y salva
vuestras vidas, convocad a la
asamblea, nominadme
¡Por el destino supremo!

Ante las musas

”

Cuando Tiamat descubrió que Apsu había sido asesinado, hizo que se levantaran terribles monstruos y demonios y juró destruir a todos los dioses. Ella creó un guerrero llamado Qingu, lo convirtió en su esposo y le dio la Tabla de los Destinos que contenía el destino de todos los seres vivos. Temiendo a su madre

poder, los dioses necesitaban a alguien que derrotara a Tiamat. Ea y su esposa, Damkina, tuvieron un hijo, Marduk, que estaba lleno de mayor fuerza y sabiduría que cualquiera de sus padres. También se decía que tenía un resplandor divino, llamado *melamuen* acadio, la lengua de Babilonia.

un nuevo líder

Marduk convenció a los otros dioses de que podría derrotar a Tiamat si le daban su poder y lo convertían en su rey. Después de mucho debate, estuvieron de acuerdo. Marduk atacó a Tiamat, capturándola en su red y matándola. Marduk luego partió su cuerpo en dos e hizo los cielos de una mitad y la Tierra de la otra. Marduk usó sus ojos para formar los ríos Tigris y Éufrates, de ahí el nombre griego "Mesopotamia", que significa "entre los ríos". Después de derrotar a Tiamat, Marduk atacó y destruyó a su marido, Qingu,

y de su sangre hizo al hombre. Los dioses estaban desconcertados por esto, pero Marduk explicó que los humanos serían sirvientes útiles. Luego creó Babilonia para que fuera el hogar terrenal de los dioses y su entrada a la tierra desde los cielos; Babilonia (*o babillimen* acadio), significa "puerta de entrada a los dioses".

En contraste con su énfasis inicial en el anonimato de todo, el mito terminó declarando a Marduk rey de todos los dioses y proclamando sus 50 nombres, muchos de los cuales estaban relacionados con dioses cuyo poder había tomado. Su tema dominante de la supremacía de Marduk puede significar que la obra data del siglo XVII. antes de Cristo, cuando Babilonia era la gran capital de Mesopotamia, o más tarde, cuando la ciudad estaba siendo reconstruida y buscaba restablecer su estatus. Como texto, el *Enuma Elish* ilustra cómo los babilonios veían la creación como un triunfo de los dioses sobre el caos.

festival de akitu

La ciudad de Babilonia celebraba el festival Akitu en su Año Nuevo en el mes de marzo o abril. La palabra *akitu* significa "cebada", que se cosechaba en primavera. Durante este festival, que duró 12 días, se realizó una elaborada representación del *Enuma Elish* se realizó. La estatua de Marduk, la deidad principal de la ciudad, fue paseada por las calles y llevada a un "casa" fuera de la ciudad hacia el norte. Esto debía significar la época en la que reinaba el caos. Para restablecer el orden, Marduk fue hecho regresar a la ciudad desde la casa hasta su trono en el *Esagila*, su templo en el centro

de Babilonia. El rey iba al templo a saludar a Marduk y se arrodillaba ante su estatua. Luego, el sumo sacerdote golpeaba al rey en la mejilla, lo suficientemente fuerte como para hacerle llorar, una señal de la voluntad del rey. humildad y un recordatorio de que el rey gobernaba bajo la autoridad de Marduk y estaba sujeto a los dioses.

Todos los habitantes de Babilonia participaban en la fiesta, sin importar su clase social. Al hacerlo, la gente se unió para reafirmar sus creencias. Los rituales Akitu se remontan al segundo milenio. CEO incluso antes, y continuó hasta la Era Común. El emperador romano Heliogábalo, un sirio (r.212-222CE), se dice que introdujo el festival en Italia.



Marduk-balatsu-ikbi, uno de los varios reyes babilónicos que llevaban el nombre del dios, y su portador de la daga, Adad-etir, en un siglo IX. antes de Cristo Estela de piedra dedicada al rey por su hijo mayor.



SU

¿DE PIE?

LA EPICA DE GILGAMESH





EN BREVE

TEMA

Mortalidad

FUENTES

Tablillas encontradas en la biblioteca de Ashurbanipal, rey de Asiria (ca.668–627 antes de Cristo), en Nínive; *La epopeya de Gilgamesh*, Benjamín Foster, 2001.

CONFIGURACIÓN

Uruk, ciudad de Sumeria, en el sur de Mesopotamia, después del Gran Diluvio.

FIGURAS CLAVES

Gilgamesh Rey de Mesopotamia.

Enkidu Amigo cercano de Gilgamesh.

Shamash Dios del sol y de la justicia.

istar Diosa de la fertilidad y la guerra.

Utnapishtim Un hombre inmensamente sabio e inmortal.



t La historia de Gilgamesh sigue el epónimo. héroe mientras lucha con la inevitabilidad de la muerte, descubre la verdadera amistad y llega a comprender las responsabilidades de la realeza. El largo poema conocido como *La epopeya de Gilgamesh* es una de las primeras obras de gran literatura conocidas en el mundo y teje reúne una serie de cuentos que se cree que fueron inspirados por un rey que gobernó la ciudad sumeria de Uruk entre 2800 y 2500 antes de Cristo.

Domar al tirano

Al rey Gilgamesh le encantaba caminar por las murallas de Uruk y medir el tamaño de su reino. Se decía que un rey que conocía la extensión de sus murallas era noble y bueno. En realidad, sin embargo, Gilgamesh abusaba de sus súbditos y era un depredador sexual que no conocía límites. Cuando el pueblo pidió ayuda a sus dioses para contener a su rey, Anu, el dios del cielo y gobernante supremo del cielo, decidió que Gilgamesh necesitaba un compañero que pudiera domar su naturaleza salvaje.

Anu entregó la tarea a Arura, la diosa de la creación, quien creó a Enkidu. Al principio, Enkidu era un hombre salvaje que corría con los

Gilgamesh y Enkidu luchan con leones para mostrar su fuerza en una impresión hecha por un tercer milenio antes de Cristo. Sello de cilindro sumerio.

animales, comían pasto y vivían separados. En la antigua Mesopotamia, si vivías fuera de las murallas de la ciudad o como nómada, no sólo se te consideraba grosero sino también peligroso. Hasta que Enkidu fuera incorporado a la sociedad civilizada, no pudo cumplir su papel de domesticar y ayudar a Gilgamesh.

Cuando Enkidu derribó las trampas de un cazador local, el hombre acudió al rey y le instó a que le proporcionara a Enkidu una prostituta que fuera capaz de dominar su temperamento salvaje. Gilgamesh envió a una prostituta del templo llamada Samhat para tener relaciones sexuales con Enkidu durante siete días. Después de esto, cuando Enkidu intentó correr con los animales, estos lo ignoraron. Enkidu se dio cuenta de que algo había cambiado: a través de su despertar sexual, había comenzado a civilizarse. Luego, Samhat llevó a Enkidu a la ciudad de Uruk, donde lo vistió, lo alimentó con pan y le dio de beber cerveza. Tratado como un hombre por primera vez, la transformación de Enkidu de animal a humano fue completa.

“

La diosa Aruru,
ella se lavó las manos,
Tomó una pizca de
arcilla y la arrojó...
En la naturaleza,
creó a Enkidu.

La epopeya de Gilgamesh

”

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 · El descenso de Inanna 182-87 · Marduk y Tiamat 188-89

Mientras tanto, Gilgamesh había soñado con un ser a quien amaría más que a una mujer: alguien tan fuerte como él mismo. La madre de Gilgamesh, Ninsun, una diosa menor y sacerdotisa del templo, interpretó el sueño y le dijo que conocería a un hombre que sería igual a él y un compañero en sus aventuras.

Gilgamesh y Enkidu

Finalmente se conocieron cuando Enkidu impidió que Gilgamesh entrara en las habitaciones de una nueva novia. Los dos hombres lucharon, y aunque Gilgamesh venció a Enkidu, el rey reconoció a Enkidu como a un igual y como a un hermano.

Cazando Humbaba

Gilgamesh había querido durante mucho tiempo emprender una búsqueda para demostrar su fuerza. Se propuso vencer a Humbaba, el demonio protector del cedro divinamente designado.

La boca de Humbaba es fuego; su rugido es el agua de la inundación; respira y hay muerte.

La epopeya de Gilgamesh

bosques y en robar los árboles más altos para recuperarlos como madera valiosa para Uruk. Humbaba, hombre y bestia, era un oponente formidable: su fuerza era inmenso y podía escupir fuego. Gilgamesh se armó hasta los dientes y buscó las bendiciones de los sacerdotes del templo. Alarmados, los ancianos de la ciudad advirtieron a Gilgamesh que-

en el mito

Adorado como un juez en el Inframundo

A veces vinculado a Dumuzid el pastor

En sumerio fuentes, el hermano de Istar (Inanna)



Rey Gilgamesh

En Historia

Tradicionalmente considerado como el quinto rey de Uruk

Nombrado en el sumerio Lista de reyes

Supuesta tumba descubierto por arqueólogos en 2003

Escrito en arcilla

Las tablillas de arcilla a partir de las cuales se ha reconstruido la versión más completa de la epopeya de Gilgamesh fueron encontradas en 1853 durante las excavaciones de la Biblioteca de Ashurbanipal II, en la antigua ciudad asiria de Nínive. Basándose en una tradición oral y en versiones escritas anteriores del mito, las 12 tablillas combinan muchas historias diferentes sobre Gilgamesh en un solo poema épico. Si bien algunos versos de la epopeya datan de ca. 2100 antes de Cristo, la versión más reciente del texto, compuesta en cuneiforme acadio, una antigua forma de escritura semítica de Mesopotamia, data del período neosirio.

(Siglo IX-VI antes de Cristo).

Los vacíos en la versión ninivita del poema se han llenado con texto del período babilónico medio (siglos XV-XI) antes de Cristo) encontrado en otros lugares. El descubrimiento de

Las tablillas cambiaron la forma en que los eruditos entendían la vida cotidiana en la antigua Mesopotamia.



Parte de *La epopeya de Gilgamesh*

se reproduce en este molde de yeso que data del siglo IX al VII antes de Cristo. Esta tablilla, la undécima de las famosas 12, relata la historia de Utnapishtim y el Gran Diluvio.



estaba sobreestimando sus habilidades para que el rey incluso pudiera llegar al bosque, y mucho menos luchar contra Humbaba, tuvo que llevarse a Enkidu con él. Siguiendo el consejo, Gilgamesh solicitó la ayuda de Enkidu y la pareja partió hacia el bosque. Estaban protegidos por Shamash, el dios del sol y de la justicia, invocado por la madre de Gilgamesh.

“

Enkidu, a quien tanto amé, que me acompañó en todas las dificultades, el destino de la humanidad se ha apoderado de él.

La epopeya de Gilgamesh

”

Al llegar al bosque, Humbaba se burló de Gilgamesh y Enkidu, pero antes de que el demonio pudiera dañar a la pareja, Shamash sopló vientos para atrapar a Humbaba, y Gilgamesh y Enkidu tomaron la delantera. Aunque Humbaba suplicó por su vida, Gilgamesh lo mató, cortó los cedros, construyó una balsa y navegó de regreso a Uruk.

La furia de Ishtar

De regreso a Uruk, Gilgamesh se lavó la suciedad de la batalla y se vistió con túnicas limpias. La diosa acadia Ishtar estaba mirando y le pidió a Gilgamesh que fuera su nuevo marido. Si él aceptaba, dijo, obtendría riquezas que superarían sus sueños. Gilgamesh se negó, haciendo referencia al destino de su anterior marido, Dumuzid, a quien había enviado al infierno.

Enojada por este insulto, Ishtar acudió a su padre, Anu, el dios del cielo. Ella le suplicó

Máscaras de arcilla de Humbaba, el gigante demoníaco asesinado por Gilgamesh, han sido descubiertos en la antigua ciudad de Sippur, en el río Éufrates, en el actual Irak.

“

El sueño ha mostrado que la miseria llega finalmente al hombre sano, el fin de su vida es el dolor. ***La epopeya de Gilgamesh***

”

para darle el Toro del Cielo, para que pudiera enviarlo a castigar al pueblo de Uruk por la decisión de Gilgamesh. Anu finalmente cedió, pero advirtió a su hija que la bestia traería siete años de hambruna a Uruk. Cuando el Toro del Cielo llegó a la ciudad, la tierra se abrió y cientos de personas cayeron a la muerte a través de las grietas. La tercera vez que el Toro atacó la ciudad, Gilgamesh y Enkidu masacraron al animal. Después de sacrificar su corazón a Shamash, los dos

Desdeñosamente arrojó un trozo de la pata trasera del animal a Ishtar, sin importarle la falta de respeto que esto mostraba hacia los dioses.

Esa noche, Enkidu tuvo un sueño en el que Anu, Shamash y Enlil (el dios que concedió la realeza y había sido el maestro de Humbaba) hablaban de la muerte de Humbaba y del Toro del Cielo. En el sueño, Anu y Enlil decidieron que Enkidu o Gilgamesh debían ser asesinados. Shamash protestó, diciendo que la pareja sólo había ido al bosque de cedros bajo su mando.

protección. A pesar de los mejores esfuerzos de Shamash, los dioses decidieron que Enkidu debía morir.

La muerte y la búsqueda.

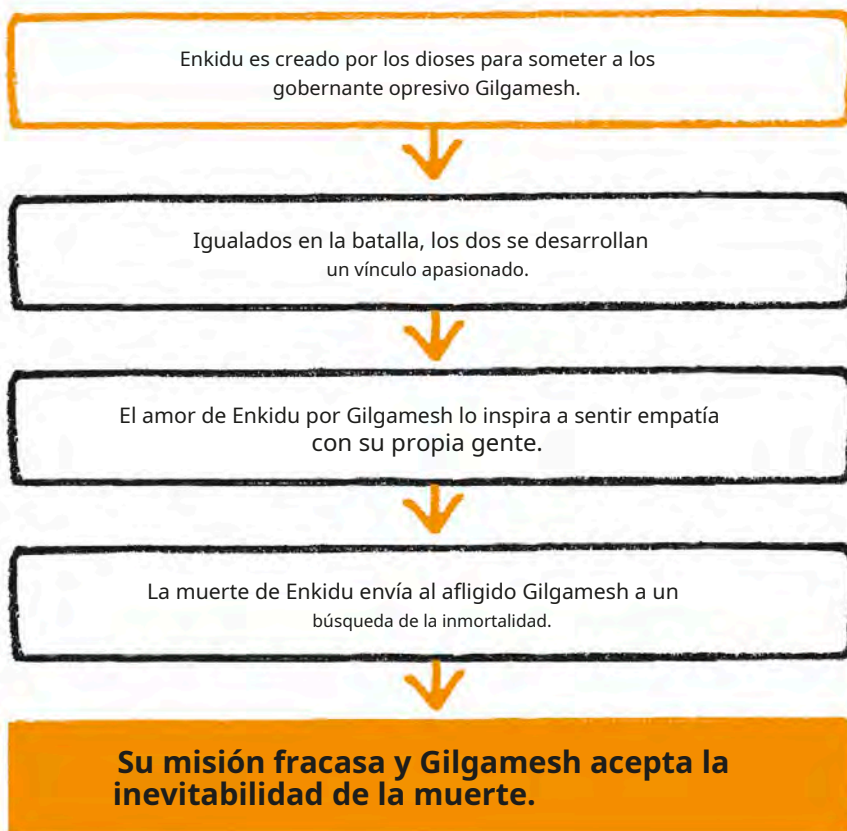
Al enfrentarse a su propia mortalidad, como se predijo en el sueño, Enkidu oró desesperadamente a Shamash y maldijo a Samhat, la prostituta del templo, por mostrarle el camino a Uruk. Shamash lo reprendió y le dijo que se alegrara de las aventuras que había vivido. Le aseguró a Enkidu que Gilgamesh le daría a su cuerpo el mejor lugar de descanso.

Poco después, Enkidu enfermó y murió 12 días después.

Lamentando la muerte de su amigo, Gilgamesh reclutó a todas las personas y animales para que lloraran con él. Convocando a los mejores

Como artesanos de la tierra, Gilgamesh construyó una estatua dorada de Enkidu en su honor. Luego abandonó la civilización, se vistió con pieles de animales y vagó de luto por el desierto. Al hacerlo, Gilgamesh reflejó la vida temprana de Enkidu. Enkidu había sido un hombre salvaje que aprendió a civilizarse; tras la muerte de Enkidu, Gilgamesh, que alguna vez fue un hombre civilizado, se volvió salvaje.

Luego, Gilgamesh abandonó Uruk en busca de la inmortalidad, ansioso por no morir como su alma gemela. Cuando siguió el camino que Shamash tomó a través del cielo por la noche, encontró el túnel hacia los cielos. Hablando con los guardianes de los túneles, conoció la historia de Utnapishtim, un superviviente del Gran Diluvio que, junto con su esposa, había alcanzado la inmortalidad y se había sentado



“

Qué puedo hacer,
¿Utnapishtim? Dónde
¿puedo ir? La muerte vive en el
casa donde está mi cama. **La
epopeya de Gilgamesh**

”

en la asamblea de los dioses. Decidido a descubrir el secreto de la vida eterna, Gilgamesh se dispuso a encontrar a Utnapishtim.

En su camino hacia el Inframundo, Gilgamesh se encontró con un posadero llamado Siduri, quien intentó convencerlo de que regresara. Ella le dijo al rey que el viaje no era seguro para simples mortales. Cuando él insistió en continuar, ella de mala gana le dio instrucciones para llegar a Urshanabi, quien transportaba a la gente a través del Río de los Muertos. Gilgamesh encontró a Urshanabi, quien accedió a ayudarlo en su misión.

Mientras cruzaban el río, Urshanabi le preguntó a Gilgamesh por qué había hecho el viaje al Inframundo. Gilgamesh le contó cómo su dolor por la muerte de Enkidu lo había llevado a encontrar la inmortalidad. Sus palabras convencieron a Urshanabi de llevarlo a Utnapishtim.

Cuando Gilgamesh finalmente llegó a Utnapishtim, el hombre que había alcanzado la inmortalidad comentó lo agotado que parecía el rey. Gilgamesh explicó su dolor al ver morir a su amigo y dijo que tenía miedo de su propia mortalidad. En respuesta, Utnapishtim preguntó por qué Gilgamesh emprendería una búsqueda inútil en lugar de disfrutar de lo que le había dado la vida: “¿Por qué, oh Gilgamesh, prolongaste el dolor?”

Utnapishtim le dijo a Gilgamesh que los humanos no podían ser inmortales. Los dioses, dijo, decidían la duración de cada vida humana y no revelaban el momento de la muerte, por lo que no tenía sentido buscar una manera de evitarlo.

el hombre inmortal

Utnapishtim le dijo a Gilgamesh que se había ganado la inmortalidad al salvar a la humanidad durante el Gran Diluvio. algo así podría pasar

Utnapishtim y su esposa Se cree que son los sujetos de esta escultura devocional de yeso del año 2600 antes de Cristo, excavado debajo de un santuario en Nippur, Irak.

sólo una vez; Gilgamesh nunca conseguiría la inmortalidad de esa manera. Tratando de demostrarle este punto a Gilgamesh, quien todavía se creía digno de la inmortalidad, Utnapishtim Retó al rey a permanecer despierto durante un total de seis días y siete noches, y le ordenó a su esposa que horneara una hogaza de pan por cada noche que Gilgamesh durmiera, para que no pudiera negar su fracaso.

Gilgamesh aceptó el desafío, pero inmediatamente se quedó dormido. Cuando finalmente despertó, Utnapishtim reprendió al rey por su arrogancia, señalando que si bien quería vencer la muerte, ni siquiera era capaz de vencer su deseo de dormir. para que nadie

Cuando pudo encontrarlo de nuevo, Utnapishtim desterró al barquero Urshanabi y despidió a Gilgamesh.

Un regalo de despedida

Antes de que Gilgamesh y Urshanabi se fueran, la esposa de Utnapishtim, que también era inmortal, convenció a su marido para que le diera un regalo a Gilgamesh. Le dijo al rey que si quería juventud, una flor en el fondo del lago podría proporcionársela.

Hambriento de este regalo, Gilgamesh se ató pesas de piedra a los pies, se sumergió en el lago y recuperó la planta. Liberando las pesas, resurgió, encontró a Urshanabi y le dijo que probaría la planta en la persona más vieja de Uruk antes de usarla en sí mismo. Sin embargo, de camino a casa, Gilgamesh se detuvo para bañarse en un manantial. Justo en ese momento, una serpiente le robó la flor, se despojó de su piel y volvió a ser joven. Con el corazón roto, Gilgamesh se dio cuenta de que la juventud, como la inmortalidad, se le había escapado. Ahora estaba destinado a envejecer y morir. La historia del rey terminó como había comenzado, con Gilgamesh caminando por las murallas de su ciudad,

inspeccionando su dominio. A pesar de



“

La vida eterna que buscas no la encontrarás.

Cuando los dioses crearon a la humanidad, establecieron muerte para la humanidad, y vida eterna retenida para ellos mismos.

La epopeya de Gilgamesh

”

“

Así que algún día tú
partirá, pero hasta
ese día, canta y baila.

Coma hasta saciarse de comida
caliente cocinada y jarras de
cerveza frías. Aprecia a los niños
tu amor dio vida. Limpia la
suciedad de la vida con agua tibia.
aguas dibujadas.

La epopeya de Gilgamesh

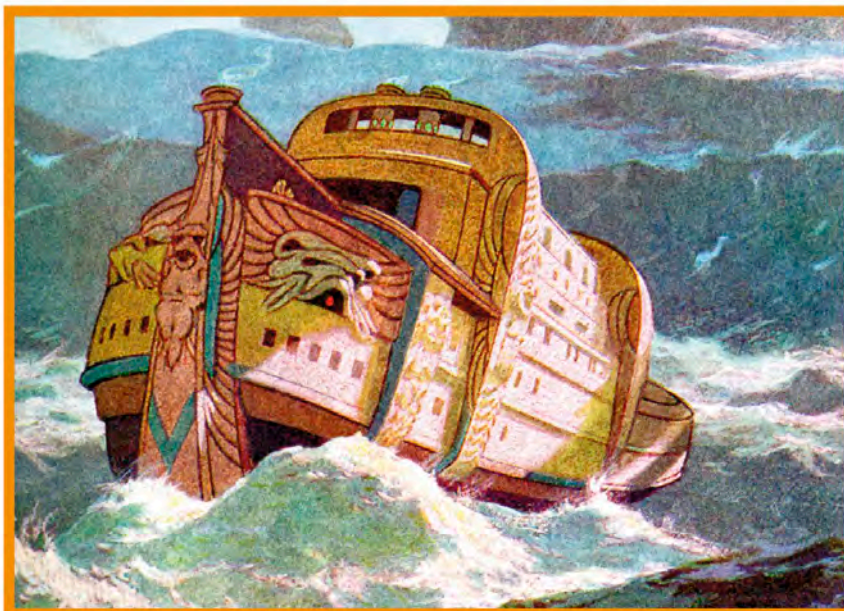
”

Gilgamesh no podía volverse inmortal, se había convertido en un buen rey, que podía describir no sólo los límites de su ciudad, sino también los límites del esfuerzo humano. Su aceptación de la mortalidad y de su propia humanidad dejó una impresión duradera en el pueblo de Uruk, que transmitió su historia de generación en generación.

Mitos del gran diluvio

La historia de cómo Utnapishtim y su esposa sobrevivieron al Gran Diluvio es similar a otros mitos del diluvio del antiguo Cercano Oriente, como el mito sumerio del diluvio de Ziusudra, el cuento bíblico de Noé y el mito de Deucalión y Pirra en la mitología griega. Cada uno de ellos gira en torno a una figura que resiste la inundación en un gran barco.

La historia contada en el *Epopeya de Gilgamesh* es notablemente similar a la historia bíblica de Noé y el arca. Utnapishtim cuenta que una vez fue rey de una hermosa ciudad llamada Shuruppak. Enlil defendió la destrucción de la humanidad y, aunque sus motivos no están claros,



El barco construido por Utnapishtim. Para sobrevivir al Gran Diluvio se describe que tiene seis cubiertas, equivalentes a 180 pies (55 m) de altura, y tiene la forma de un cubo gigante.

los dioses aceptaron su plan, pero Ea, el dios de la sabiduría y el agua, permitió que Utnapishtim y su esposa sobrevivieran. Ea le dijo a Utnapishtim que construyera un barco, llevara a bordo las semillas de todos los seres vivos y, finalmente, repoblara la tierra. Cuando el barco estuvo terminado, Utnapishtim tomó animales, comida y cerveza a bordo.

La inundación duró siete días y siete noches, y cuando cesaron las lluvias, el barco se detuvo en la cima del monte Nimush, conocido hoy como Pir Omar Gudrun en el Kurdistán iraquí. Allí, Utnapishtim soltó una golondrina, luego una paloma y finalmente un cuervo para encontrar tierra seca. Cuando ninguno de los pájaros regresó, Utnapishtim supo que era seguro abandonar el barco. Hizo un sacrificio a los dioses; para agradecerle por su hazaña, tal como en la historia de Noé, crearon un arco iris.

el del posadero sabiduría

Algunos eruditos sostienen que la redención de Gilgamesh se debió a su encuentro con el inmortal Utnapishtim. Otros citan a Siduri, el posadero que vivía al borde del mar. Desde su remota taberna, Siduri vio a un hombre, Gilgamesh, vestido con pieles de animales.

acercándose desde el horizonte. Al principio cerró la puerta con miedo, pero luego se apiadó de él. Ella le ofreció comida, pero él se negó, diciendo que ya no tenía esas necesidades porque estaba en busca de la inmortalidad.

Siduri le dijo al rey que la muerte era parte del ser humano. En lugar de buscar la inmortalidad, debería deleitarse dondequiera que pudiera. Ella dijo que él debería estar orgulloso de sus hijos, regocijarse de que ellos lo tomen de la mano y compartir su felicidad con sus amigos. Estas cosas, dijo, eran lo que significaba ser humano.



DOS ESPÍRITUS, UNO BUENO, EL OTRO MAL, EN PENSAMIENTO, PALABRA Y HECHO

AHURA MAZDA Y AHRIMAN

EN BREVE

TEMA

El bien contra el mal

FUENTES

avesta, Anónimo, recopilado ca.siglo IIIce; *bundahishn* ("Primitivo Creación"), Anónimo, ca.siglos VIII-IXce.

CONFIGURACIÓN

El principio y el fin de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

Zurvan El primer ser.

Mazda Ahura Un dios que vivía en la luz; creador de todo lo bueno.

Ahrimán Un dios oscuro y hermano gemelo de Ahura Mazda; el creador de todo lo malo.

saoshyant El salvador del mundo.

Zoroastro/Zaratustra

Profeta de Ahura Mazda; autor de textos zoroástricos.

A Según una rama particular de la antigua Zoroastrismo conocido Al igual que el Zurvanismo, Zurvan, el dios del tiempo, existió antes que cualquier otra cosa en el universo y tenía la capacidad de crear seres a partir de la nada.

Zurvan anhelaba tener hijos, por lo que tuvo hijos gemelos, Ahura Mazda y Ahriman. Eran los aspectos fundamentales y opuestos de la naturaleza: la luz y la oscuridad, el bien y el mal, que eran esenciales para el equilibrio del universo. Ahura Mazda fue infinitamente bueno y creó la luz, el mundo, la luna y las estrellas, y

finalmente, la "buena mente", la bondad esencial de cada ser y cosa en el mundo.

En respuesta, el malvado Ahriman decidió crear su propio mundo. Odiando todo lo bueno, creó todo lo contrario de las obras de su hermano, produciendo demonios y criaturas peligrosas. A través de su obra maliciosa, la enfermedad, el sufrimiento y la muerte entraron al mundo. Ahura Mazda estaba decidido a frustrar las obras de su malvado hermano.

Los primeros humanos

Ahura Mazda modelado humanidad, diseñándola para que sean criaturas fundamentalmente buenas. Primero creó a Keyumars, o Gayomard, un humano al que algunas fuentes zoroástricas llaman el primer rey que gobernó la tierra. Ahriman hizo todo lo posible para destruir la creación de su hermano y finalmente lo logró cuando lo envenenó y lo mató.

La muerte de Gayomard significó que la humanidad siempre sería mortal; sin embargo, sus restos fertilizaron el suelo y produjeron dos plantas de ruibarbo. Ahura Mazda tomó un alma y la sopló en las plantas. Se convirtieron en Mashya y Mashyoi, un hombre y una mujer considerados los antepasados de toda la humanidad. Ahura



Esta bestia gruñona Puede ser un león-grifo que simboliza al malvado Ahriman. Realizado por metalúrgicos alrededor del siglo II.ce, fue encontrado cerca del río Helmand en Afganistán.

“

[Ahura Mazda] es el más firme, el más sabio y aquel... cuyo cuerpo es el más perfecto, el que alcanza Su fin es el más infalible.

avesta

”

Mazda les dijo que eran perfectos, que debían obedecer la ley y que no debían adorar a los demonios, pero se les dio libre albedrío para elegir entre el bien y el mal.

Al poco tiempo, Mashya y Mashyoi comenzaron a cuestionar su obediencia a las instrucciones de Ahura Mazda y su confianza en su creación. En cambio, idearon sus propias innovaciones, como el fuego, la ropa, la construcción y la guerra. Originalmente vivían sólo de plantas, pero ahora comenzaron a cazar y comer carne. El poder de los demonios sobre la humanidad se hacía cada vez más fuerte. Finalmente, Ahura Mazda les dio a Mashya y Mashyoi la capacidad de tener hijos y ellos, a su vez, comenzaron a poblar la Tierra.

Fin de los tiempos

Ni Ahura Mazda ni Ahriman pudieron derrotar totalmente al otro, por lo que los hermanos permanecieron atrapados en una eterna lucha entre el bien y el mal. La guerra entre Ahura Mazda y Ahriman finalmente culminará en el fin de los tiempos, con una batalla apocalíptica en la que el mundo llegará a su fin y el

los muertos serán resucitados y juzgados. Un salvador llamado Saoshyant (“el que trae beneficios”) se levantará y ayudará a Ahura Mazda en la lucha por la luz contra las muchas creaciones malvadas de Ahriman.

Cuando Ahriman sea finalmente derrotado, Saoshyant resucitará a los muertos y la humanidad comenzará de nuevo. Los hijos de Ahura Mazda serán algunos de los primeros muertos en resucitar. Esta vez, Ahriman no tendrá influencia de



Mazda Ahura representado en un templo de fuego en Yazd, Irán. El siglo VI antes de Cristo. El emblema incorpora y adapta el disco solar alado de Ashur, una antigua deidad asiria.

de cualquier tipo, y no habrá creado nada malo, ni siquiera la muerte. La humanidad tendrá la capacidad de vivir en todo su potencial, sin demonios, enfermedades o destrucción, y el bien triunfará sobre el mal de una vez por todas.

Textos zoroástricos

Las enseñanzas del zoroastrismo se basan en la literatura persa antigua, más específicamente en la *avesta*, que se transmitió oralmente durante siglos antes de ser recopilado y escrito durante el imperio aqueménida de Persia de 550 a 330 antes de Cristo.

Dentro de *avesta*, la sección más crítica es la de “Gathas”, una colección de himnos atribuidos al profeta Zaratustra (o Zoroastro en griego). Se dice que fue entregado al profeta por el propio Ahura Mazda, el

“Gathas” contiene gran parte de la mitología y cosmología del zoroastrismo. Zaratustra probablemente estaba revisando una religión politeísta existente para convertirla en una religión dualista.

Compilado principalmente en los siglos VIII y IX. En Persia y la India, el *bundahishn* Desarrolló aún más las historias de Avesta sobre los orígenes y el destino del universo. Si bien no se considera escritura, el *bundahishn* Ayudó a codificar el sistema de creencias zoroástrico.



BRAHMA ABRIÓ SU OJOS Y REALIZADOS ÉL ESTABA SOLO

BRAHMA CREA EL COSMOS

EN BREVE

TEMA
Creación

FUENTE

Brahmanda Purana,
Anónimo, 450–950CE.

CONFIGURACIÓN

El comienzo del tiempo cósmico.

FIGURAS CLAVES

NarayanaEl supremo ser.

BrahmaEl creador en la Trinidad hindú (Trimurti): Brahma (el creador), Vishnu (el preservador) y Shiva (el destructor).

Los Prajapatis10 hombres creados por Brahma para comenzar a poblar la tierra.

saraswatiHija y consorte de Brahma; diosa de conocimientos y las artes.

In la mitología hindú, no existe un único mito de creación o creador. Narayana, sin embargo, era el ser supremo. Cuando despertó por primera vez de su sueño cósmico, forjó al dios creador, Brahma, a partir de su propio cuerpo. Brahma, usando el poder de su mente, creó el universo y tuvo cuatro hijos. Estos hijos no sabían cómo tener hijos, por lo que Brahma creó entonces 10 hombres, los Prajapatis, que sí sabían cómo. Le pidieron a Brahma una esposa.

Hija y consorte

Brahma se dividió en dos y de la mitad izquierda surgió una hermosa mujer. El deseo de Brahma por esta hija era tan poderoso que le brotaron tres cabezas adicionales (una a cada lado y otra detrás) para poder mirarla siempre. Desconcertada por sus miradas lujuriosas, su hija se elevó hacia el cielo, por lo que a Brahma le creció una quinta cabeza, que miraba hacia el cielo.

La hija huyó, adoptando diversas formas de animales femeninos mientras corría (ganso, yegua, vaca, gama), pero

“

Brahma se transformó en ciervo, persiguiendo a su propia hija metamorfoseada en una cierva, con el fin de cometer incesto con ella.

Brahmanda Purana

”

Todos sus disfraces fueron en vano. Su padre se convirtió en la contraparte masculina de cada animal en el que ella se convirtió y se impuso sobre ella, creando todas las especies animales en todo el mundo.

La hija pasó a ser conocida como Shatarupa (“una con mil formas”). También fue venerada como Saraswati, consorte de Brahma y diosa de la sabiduría, que gobernó las hazañas artísticas e intelectuales y creó el idioma sánscrito.

Ver también:El nacimiento de Ganesha 201 · El juego de dados 202-03El *Ramayana* 204-09La diosa de ojos de pez encuentra marido 211



SHIVA COLOCÓ EL CABEZA DE ELEFANTE EN EL TORSO Y REVIVIÓ AL NIÑO

EL NACIMIENTO DE GANESHA

EN BREVE

TEMA

un dios renacido

FUENTE

Shiva Purana, Anónimo, 750-1350CE.

CONFIGURACIÓN

Monte Kailash, en el Himalaya.

FIGURAS CLAVES

Parvati Consorte de Shiva y diosa de la fertilidad; una forma de Shakti, la fuerza creativa divina.

shiva El destructor en la Trinidad hindú (Trimurti): Brahma (el creador), Vishnu (el preservador) y Shiva (el destructor).

Ganesha El elefante-dios con cabeza; quita obstáculos y patrón de los escribas; escribió la epopeya *Mahabharata* del dictado del sabio Vyasa.

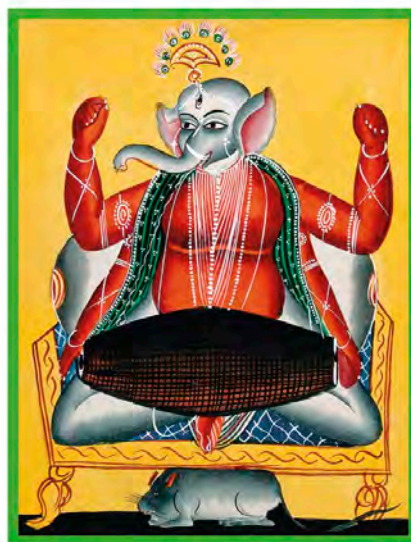
Shiva, el dios destructor, estaba casado con la diosa Parvati, quien equilibraba sus tendencias guerreras. Parvati deseaba desesperadamente tener un hijo, pero su marido no. Cuando él le dijo esto una vez más, Parvati decidió

tomar un baño y les dijo a los guardias que impidieran la entrada de nadie. Mientras Parvati se lavaba, formó un niño con la suciedad de su piel, que cobró vida. Todavía bañándose, Parvati le dijo a su nuevo hijo que vigilara la puerta.

Cuando Shiva intentó acceder a la habitación de su esposa, un joven lo bloqueó y se negó a dejarlo pasar. "¿Sabes quién soy?" -Preguntó Shiva. El niño dijo que eso no importaba: su trabajo era vigilar la puerta de su madre. "¿Tu madre? Eso me convierte en tu padre".

bramó el enojado Shiva. El hijo de Parvati todavía no lo dejaba pasar, por lo que Shiva perdió los estribos y le cortó la cabeza al niño.

El corazón de Parvati estaba roto. Ella exigió que su hijo volviera a la vida, o ella se transformaría de Gauri (la diosa creativa) en Kali (la diosa destructiva). Shiva ordenó a sus asistentes duendes, los *ganas*, para recuperar la cabeza de la primera criatura que pudieron encontrar, que era un elefante. Shiva colocó la cabeza del animal sobre los hombros del niño y su hijo renació. Shiva lo llamó Ganesha.



El dios con cabeza de elefante. A menudo se representa a Ganesha montado en una rata. En esta acuarela del siglo XIX de un artista indio desconocido, también toca el dhola (doble tambor).

Ver también: Brahma crea el cosmos 200 Rama y Sita 201 de dados 202-03 El 09 Durga mata al demonio búfalo 210



OH REY, ES INCORRECTO PARA ¡JUEGARSE! EL JUEGO DE DADOS

EN BREVE

TEMA

Guerra entre familiares

FUENTE

mahabharata, Vyasa, ca. siglo IV antes de Cristo–siglo II CE.

CONFIGURACIÓN

El reino de Kuru (hoy Haryana, cerca de Delhi), India.

FIGURAS CLAVES

Los hermanos Kauravan
Duryodhana y Dushasana.

Los hermanos pandavanos
Yudhisthira, Arjuna, y Bhima.

Draupadi Esposa de los hermanos Pandavan.

krishna Una encarnación de Vishnu; Dios del amor; una de las deidades indias más veneradas.

tl Juego de Dados es un momento crucial en la epopeya de la India, el *Mahabharata*.

Considerado el poema más largo jamás compuesto, el *Mahabharata* es una colección de historias que reflejan la historia y la cultura de la civilización hindú y cuentan las historias de familias que luchan por el poder.

El Juego de Dados narra el legendario conflicto entre dos ramas de una familia gobernante india,

los Pandavas y los Kauravas. Jugar a los dados era un ritual sagrado: los reyes no podían rechazar un juego de dados, como tampoco podían rechazar una batalla. Estaba vinculado al concepto de *daiva* (destino) y el

Dushasana intenta desentrañar El sari de Draupadi, pero Krishna protege su modestia. Ella está de pie sobre el tablero en forma de cruz del juego de dados, *chaupar*, todavía se juega en la India hoy.



Ver también: Ahura Mazda y Ahriman 198–99 El · Brahma crea el cosmos 200 El nacimiento de Ganesha 201
Ramayana 204–09

El Bhagavad Gita

El *Mahabharata* detalla la lucha de poder entre Kauravan y Pandavan familias, así como el papel de Krishna, la octava encarnación de Vishnu, en estos eventos. El Gita, a menudo visto como un tratado espiritual, es un episodio del *Mahabharata*, y detalla una conversación entre Krishna y el Príncipe Arjuna, líder de los Pandavas, en vísperas de la batalla durante la Guerra de Kurukshetra. Krishna apareció al príncipe como su amigo y

auriga. Cuando Arjuna dijo que no quería luchar y que creía que matar estaba mal, Krishna cuestionó su lógica y argumentó que debía cumplir con su deber como protector dhármico de su reino.

Asombrado por tal conocimiento filosófico, Arjuna le preguntó a su amigo quién era realmente. Krishna reveló su forma universal con múltiples cabezas y miembros, y Arjuna vio que el universo existía en él. Entonces Arjuna se dio cuenta de su lugar infinitesimal en el cosmos, tomó su arma y libró la batalla.



Montado en el caballo de Arjuna, Krishna anima al príncipe a luchar en esta ilustración del siglo XVII del *Mahabharata*.

equilibrio entre la acción humana y divina. La historia del Juego de Dados ilustra *dharmā* (el orden moral del universo) y el caos que sobreviene cuando *dharmā* romperse.

La humillación de Draupadi

Duryodhana, el príncipe Kauravan e hijo mayor de un rey ciego, sentía envidia del palacio Pandavan. Aunque había heredado el control de gran parte del reino de su padre en Hastinapura, estaba celoso de sus primos pandavanos. Durante un recorrido por su palacio, Duryodhana se avergonzó en varias ocasiones, lo que culminó con un resbalón y una caída en un estanque. Draupadi, la esposa de los hermanos Pandavan, se burló de él.

Luego, Duryodhana invitó a sus primos a un juego de dados. Uno de ellos, Yudhishtira, jugó y arriesgó imprudentemente su reino, sus hermanos y su esposa. Su pérdida condenó a algunos miembros de su familia a la servidumbre y a otros a 12 años de exilio. Cuando enviaron a un sirviente para llevar a Draupadi al

En las habitaciones de esclavos, Draupadi, que menstruaba, estaba en el baño real. Ella se negó a irse, pero fue arrastrada por el pelo hasta el tribunal.

Draupadi vestía sólo una capa de tela (un sari sin capas inferiores) y estaba manchado de sangre. Nadie acudió en su ayuda para preservar su modestia. Para justificar este ultraje, los hombres afirmaron que Draupadi no merecía ningún respeto, ya que había estado casada con cinco hermanos de una sola familia. Su



Una enorme masa de tela enrollada del cuerpo de Draupadi. El cuerpo yacía amontonado a un lado. Pero el sari original todavía estaba sobre ella. ***Mahabharata***



Su madre había decretado que lo que había ganado un hermano debería ser compartido por todos.

Los hermanos Kauravan ordenaron que desnudaran a los cinco Pandavas y a su esposa. Draupadi oró a Krishna, y mientras el hermano de Duryodhana, Dushasana, tiraba de la tela de su cuerpo, cada metro se reproducía divinamente. Por más que lo intentó, no pudo desenredar el interminable sari de Draupadi. Finalmente, exhausto, Dushasana admitió la derrota y Bhima, uno de los hermanos Pandava, juró matarlo algún día en venganza.

Exilio y guerra

Enviados al exilio durante 12 años, los Pandavas aprovecharon este tiempo para prepararse para la guerra. Sin embargo, cuando Krishna descubrió su complot, se les prohibió regresar a su reino. Krishna intentó mediar, pero la guerra era inevitable y, cuando llegó, Bhima mató a Dushasana y a todos los demás.

Los hermanos Kauravan murieron en la batalla. Con esto, los Pandavas eran los gobernantes de Hastinapura.



RAM

ES VIRTUOSO Y
EL PRINCIPAL ENTRE TODOS
HOMBRES JUSTOS

EL RAMAYANA





EN BREVE

TEMA

Conducta moral

FUENTE

El Ramayana, Valmiki,
ca.siglo V antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

Ayodhya, India; Lanka, una
isla fortaleza.

FIGURAS CLAVES

ramaSéptima encarnación de
Vishnu; Príncipe de Ayodhya.

SitaEsposa de Rama. **Ravana**Un
demonio de 10 cabezas.

BrahmaCreador del
universo.

DasharathaRey de Ayodhya.

LakshmanaLa mitad de Rama
hermano.

bharataMedio hermano de Rama.

KaikeyiUna de las esposas de
Dasharatha; madre de Bharata.

HanumanUn mono divino.



“
[Rama], eres
famoso en todo
los tres mundos para tu
gloria, para tu proeza,
tu devoción por
su padre; integridad y
La virtud abunda en ti.
El Ramayana”

t el poema épico *Ramayana*, escrito en sánscrito y una de las principales obras del hinduismo.

literatura, cuenta la historia del Príncipe Rama de Ayodhya y su búsqueda para salvar a su esposa, Sita, de su captor de diez cabezas, Ravana, quien es el rey de la *Asuras*, o demonios.

Cuando Brahma concedió una bendición (un deseo sagrado) a Ravana, como recompensa por su ayuno de 10.000 años, Ravana le pidió a Brahma que lo hiciera invencible ante cualquier dios. Concedido su deseo, Ravana comenzó a causar estragos en los tres mundos: la tierra, el aire y el cielo, y los dioses pidieron a Brahma que interviniera.

Mientras tanto, en la Tierra, el rey Dasharatha de Ayodhya, a pesar de tomar tres esposas, todavía no tenía ningún hijo. Ansioso por tener un heredero, organizó un gran sacrificio de fuego (*yajña*) como ofrenda a Brahma.

El nacimiento de Rama

Cuando Brahma miró desde el cielo las llamas del sacrificio ritual del rey, se le ocurrió que mientras Ravana había pedido protección de los dioses y demonios, él se había olvidado de pedirla. protección del hombre. Entonces Brahma decidió traer al Señor Vishnu a la tierra en forma humana para

Ver también: Brahma crea el cosmos 200

El juego de dados 202-03 El nacimiento de Ganesha 201

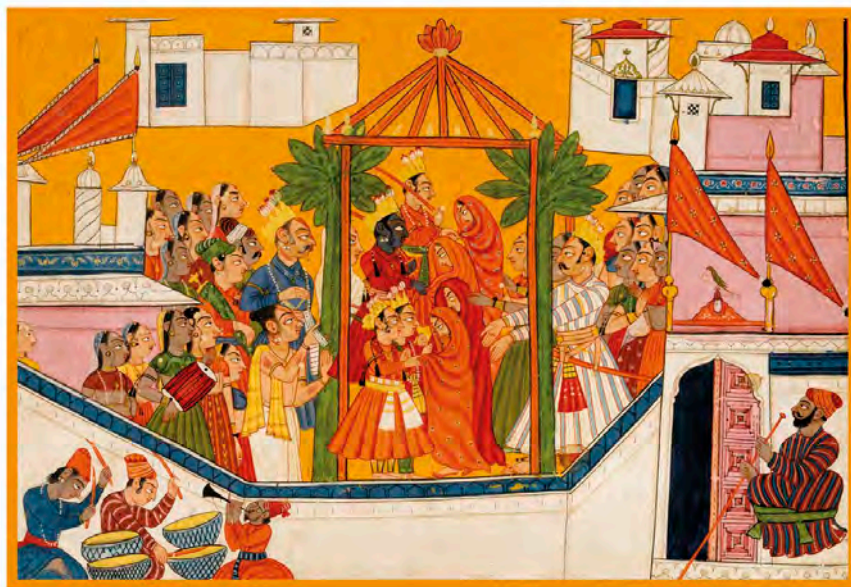
Los matrimonios del príncipe Rama y sus hermanos están representados en esta miniatura (ca.1700-1750). Este arte Pahari (que significa "de las montañas") es de la región india de Himachal Pradesh.

derrotar a Ravana. Las oraciones del rey Dasharatha fueron concedidas y nacieron hijos de cada una de sus tres esposas: Rama a Kausalya; los gemelos Lakshmana y Shatrughna de Sumitra; y Bharata a Kaikeyi.

Todos los príncipes crecieron aprendiendo las artes de la guerra y leyendo textos sagrados. Un día, el sabio Vishvamitra vino en busca de ayuda para derrotar a los demonios que perturbaban los ritos de sacrificio en el bosque. Rama y su medio hermano Lakshmana acompañaron al sabio y aprendieron a utilizar el armamento divino. Vishvamitra elogió la habilidad de Rama y le dijo que había nacido para librar al mundo del mal.

el principe esta desterrado

Doce años más tarde, el anciano Dasharatha se preparó para coronar rey a Rama. Rama era el hijo más valiente y virtuoso,



y el favorito de su padre. Pero en vísperas del gran acontecimiento, la tercera esposa de Dasharatha, Kaikeyi, le recordó a su marido dos bendiciones que él le había concedido muchos años antes. Exigió que Rama fuera desterrado al desierto durante 14 años y que, en su lugar, su hijo, Bharata, fuera coronado rey. Obligado por su deber, el rey ordenó a su amada

hijo Rama al desierto. La esposa de Rama, Sita, exigió unirse a su marido en el destierro,

al igual que su leal medio hermano Lakshmana. Cuando los tres abandonaron el palacio para exiliarse, el rey Dasharatha murió con el corazón roto.

Bharata descubrió el complot de su madre y siguió a Rama al bosque, rogándole que regresara y-



Rama lucha contra el sobrehumano Asura.(a veces denominados "titanes") en una ilustración *Ramayana* folio de alrededor de 1700.

La adoración de Rama

Rama es la séptima encarnación de Vishnu y una deidad hindú importante por derecho propio. Del 1er milenio antes de Cristo, Rama fue ampliamente reconocido como un avatar de Vishnu y considerado "el hombre ideal". Alrededor del siglo XII CE, Llegó a ser venerado como un dios.

El culto a Rama se fortaleció significativamente a finales del siglo XVI cuando Tulsidas, un poeta santo y devoto de Rama, escribió el poema épico *ramcharitmanas*, que equiparaba a Rama con Brahman, el Ser Supremo.

Caracterizado por el deber, la integridad y la devoción, el gobierno de Rama sobre la perfecta y utópica sociedad de Ayodhya se extendió a todo el mundo y llegó a ser conocido como *ramraj*. Mahatma Gandhi utilizó este ideal para visualizar una nueva era de democracia, tolerancia religiosa y justicia igualitaria para todos durante el movimiento de independencia de la India contra el dominio británico, que finalmente terminó en 1947.

Cada año, el cumpleaños de Rama está marcado por el festival de primavera, Rama Navami, y su vida se celebra durante el festival hindú de otoño de Navratri.

reclamar el trono que le corresponde. Pero Rama se mantuvo firme en su deber de cumplir las órdenes de su padre, por lo que Bharata gobernó de mala gana en ausencia de su medio hermano, manteniendo las sandalias doradas de Rama en el trono, listas para su regreso.

El secuestro de Sita

Trece años después, en el bosque junto al resplandeciente río Godavari, apareció la diablesa Shurpanakha y se enamoró de la hermosa Rama. Al no poder seducirlo, persiguió a Lakshmana. Despreciada nuevamente, Shurpanakha se enfureció y voló hacia Sita enfurecido. Los hermanos atraparon a la diablesa y le cortaron la nariz y las orejas. Al día siguiente, cuando los hermanos de Shurpanakha vinieron a vengarla, Rama y Lakshmana los arrojaron con flechas. No sabían que Shurpanakha tenía otro hermano, Ravana, que también buscaría venganza.

Un día, Sita vio un ciervo dorado cerca de su asentamiento en el bosque y quedó hechizada por él. Rama, decidido a complacer a su esposa, intentó capturarlo para ella. El ciervo huyó

llevando a Rama más hacia el interior del bosque. Lakshmana escuchó la voz de Rama pidiendo ayuda; Trazó un círculo protector alrededor de Sita y la dejó seguir la voz. Ahora que Sita estaba sola, apareció un ermitaño pidiendo comida. Queriendo defender la generosidad de su pueblo, Sita salió del círculo. El ermitaño se despojó de su disfraz y se reveló como el demonio Ravana, con 10 cabezas y 20 brazos. Se echó a Sita sobre su hombro y convocó su carro volador. El viejo buitre Jatayu, que había estado vigilando a los tres exiliados, intentó bloquear el carro, pero Ravana le cortó una de las alas.

El carro de Ravana voló a través de los mares hasta la isla de Lanka, donde el demonio era rey. Pieza a pieza, Sita dejó caer sus joyas del carro, dejando un rastro detrás de ella. Cuando aterrizaron, Sita se negó a vivir en el palacio de Ravana, por lo que la dejó en un jardín de árboles ashoka. Decidido a cortejarla, le cantó, le contó historias y la colmó de cumplidos, flores aromáticas y finas joyas, pero Sita permaneció fiel a Rama.



“
Él [Rama] puede
ser pobre, puede que
han sido convertidos
fuera de su reino,
pero mi marido
debe retener
mi respeto.
El Ramayana

que viajaba con Lakshmana en busca de Sita. Cuando pasaron por la tierra de los simios, se encontraron con el héroe mono Hanuman. Los monos les mostraron las joyas caídas, que formaron un sendero que conducía hacia Lanka. Rama se dio cuenta de que la única pieza que faltaba era la horquilla de su esposa.

Rescate y guerra

Hanuman asumió una forma gigantesca y saltó a través del mar hacia Lanka. Recorrió la isla buscando a Sita por todas partes, pero no pudo encontrarla hasta que vio a una mujer hermosa y solitaria en un jardín, con una sola horquilla. Hanuman se acercó a Sita, tranquilizándola sobre su buen carácter y linaje divino, y le dio el anillo de sello de Rama como prueba de que provenía de Rama. Hanuman le dijo a Sita que saltara sobre su espalda para poder llevarla de regreso al otro lado del mar, pero ella

El buitre Jatayu yace herido entre los restos del carro de Ravana, después de intentar impedir que secuestrara a Sita, en esta ilustración manuscrita del siglo XVIII realizada en estilo Kangra.



Se negó, insistiendo en que sólo su marido debería liberarla. Hanuman le pidió una muestra que podía mostrarle a Rama para ayudarlo a consolarlo, por lo que ella le dio le entregó su horquilla, que había conservado como símbolo de su condición de mujer casada.

Luego, Hanuman creó el caos en Lanka, matando a muchos de los guerreros de Ravana antes de dejarse atrapar y entregar al demonio. Ahora, cara a cara con Ravana, lo instó a que dejara ir a Sita, pero Ravana le prendió fuego a la cola. Hanuman escapó y usó su cola ardiente para prender fuego a la ciudadela. Durante los siguientes cinco días, su ejército de monos construyó un largo puente hacia Lanka, hecho de piedras con el nombre de Rama inscrito. Se produjo una guerra sangrienta entre los ejércitos de Ravana y Rama, que terminó con la muerte del demonio por parte de Rama y la reunión finalmente con su amada Sita. A la muerte de Ravana, su noble hermano Vibhishana fue coronado nuevo rey de Lanka.

Rama prueba a Sita

Ahora juntos de nuevo, Rama le pidió a Sita que realizara una prueba de fuego para demostrar su castidad después de vivir en el

casa de otro hombre. Sita se sumergió en las llamas y Agni, Señor del Fuego, la devolvió ilesa, demostrando su inocencia. Ahora, de vuelta en Ayodhya, después de 14 largos años de exilio, Rama fue por fin coronado rey.

En un último libro del *Ramayana*, probablemente añadió más tarde, la castidad de Sita fue cuestionada aún más. A raíz de los chismes de la ciudad, Rama desterró a su amada al bosque. Estaba vigilada por el sabio Valmiki, que en ese momento estaba componiendo la *Ramayana*. Sita dio a luz a gemelos que aprendieron a recitar

El héroe Rama y Ravana de 10 cabezas.

apuntarse unos a otros en un colgante ceremonial de finales del siglo XVIII que es un excelente ejemplo de *kalamkari* Pintura textil del sur de la India.

el poema del sabio. Cuando se representó la historia para Rama, éste quedó abrumado por el dolor. Valmiki le trajo a Sita, pero ella invocó a la madre tierra, que una vez la había dado a luz, para que la liberara de este mundo injusto. Con esto, la tierra se abrió y Sita desapareció en la tierra para siempre.

Un texto vivo

El *Ramayana* Es uno de los poemas épicos más largos del mundo y en la tradición hindú se considera el primer ejemplo de poesía. Atribuido al venerado poeta Valmiki, el material central data del año 500 aproximadamente. antes de Cristo, pero se cree que la historia no quedó fijada en su forma actual hasta un milenio después.

El *Ramayana* La historia de Hindúes, Jainistas y Budistas es conocida en todo el subcontinente indio. Los eruditos y poetas musulmanes tienen una larga historia de

interpretar el texto y pintar sus diversas escenas como miniaturas. Durante el siglo XVI, el emperador mogol Akbar hizo traducir el poema al persa y pintarlo en las paredes de su corte.

Lugares destacados en el *Ramayana* todavía son venerados como lugares religiosos y de peregrinación, y la historia continúa contándose a través de diversos medios, desde poesía, teatro, canciones y danzas hasta espectáculos de marionetas, películas, dibujos animados y cómics. Una versión televisiva de los años 80 fue vista por más de 100 millones de espectadores.



YO SOY LA SEÑORA, GOBERNANTE DEL MUNDOS

DURGA MATA AL DEMONIO BÚFALO

EN BREVE

TEMA

Triunfo del bien sobre el mal

FUENTE

‘Devi Mahatmya’ (“Gloria de la Diosa”), *Markandeya Purana*, Anónimo, Siglo V-VII^{CE}.

CONFIGURACIÓN

Cielo.

FIGURAS CLAVES

Mahishasura Demonio Búfalo.

Brahma El Creador en la Trinidad hindú (Trimurti).

Visnú El Preservador de la Trinidad Hindú (Trimurti).

shiva El Destructor en la Trinidad Hindú (Trimurti).

Indra Rey de los dioses.

Durga Diosa guerrera y fuerza cósmica preexistente, también conocida como Devi y Shakti.

In la mitología hindú, el demonio búfalo Mahishasura buscó la inmortalidad para asegurar la victoria de sus compañeros Asuras sobre las deidades benévolas, los Devas. Empezó una larga penitencia ante el dios Brahma, pero el dios creador rechazó su petición. Mahishasura luego pidió que no lo matara ningún hombre, ni tampoco la Trimurti, la trinidad hindú de Brahma, Vishnu y Shiva. Brahma estuvo de acuerdo, sabiendo lo que sucedería.

Mahishasura reunió sus tropas, primero devastando la tierra y luego derrotando a los Devas en los cielos, obligándolos a huir. Indra, rey de los dioses, suplicó a la Trimurti que encontrara una solución. Brahma, Vishnu y Shiva concentraron su poder en una gran llama, de la cual surgió la diosa Durga, que preexistió como fuerza cósmica y fue celebrada como creadora del universo. Agarrando una serie de armas que le dieron los dioses, la diosa de muchos brazos montó su león a la batalla y destruyó el ejército de los Asuras. Mahishasura la atacó repetidamente, a veces



Durga mata a Mahishasura en su forma masculina con cuernos mientras está sentada a horcajadas sobre su león en medio de deidades en esta imagen del siglo XIX del pintor indio Raji Ravi Rama.

cambiando de forma a diferentes formas, hasta que finalmente la diosa le cortó la cabeza, poniendo fin a su terrible reinado.

La victoria de Durga se celebra durante su festival anual de 10 días, llamado Durga Puja en el noreste de la India y Dashain en Nepal.

Ver también: · Brahma crea el cosmos 200 El juego de dados 202-03
El *Ramayana* 204-09



¡Oh! ¡MEENAKSHI! ¡DIOSA DE OJOS DE PEZ! ¡DAME LA FELICIDAD!

LA DIOSA DE OJOS DE PEZ ENCUENTRA MARIDO

EN BREVE

TEMA

Casamiento

FUENTE

Tiruvilayaadal Puranam
("Los deportes sagrados de Shiva"), Paranjothi Munivar, siglo XVII^{CE}.

CONFIGURACIÓN

Madurai, Tamil Nadu,
India del Sur.

FIGURAS CLAVES

meenakshi Gobernante divino del Reino Pandyan; avatar (encarnación) de Parvati.

Malayadwaja Pandya

Segundo rey pandyano; padre de Meenakshi.

Brahma El Creador en la Trinidad hindú (Trimurti).

Visnú El Preservador de la Trinidad Hindú (Trimurti).

shiva El Destructor en la Trinidad Hindú (Trimurti).

Parvati Diosa de la fertilidad; consorte de Shiva el Destructor.

Meenakshi es conocida como la Diosa de ojos de pez, habiendo sido bendecido con hermosos ojos en forma de pez. La dinastía Pandyan, comerciantes marítimos y marineros que adoptaron el símbolo del pez en sus monedas y banderas, la consideraba la gobernante divina de la ciudad de Madurai.

La leyenda de la Diosa de ojos de pez, que ha inspirado himnos y rituales, habla de un rey pandyano de Madurai llamado Malayadwaja.



¡Brillas con el esplendor
del verde esmeralda! Eres
la esposa de Shiva.

¡Tus ojos parecen peces!

Canciones sagradas de la India

VK Subramanian (1998)

Pandya, que oró por un niño. Los dioses sacaron de un pozo de fuego una hija con tres pechos. Una voz divina le dijo al rey que el tercer pecho desaparecería cuando su hija encontrara al marido de su destino. El rey la llamó Meenakshi y le enseñó *shastras* (ciencias tradicionales) para prepararla para el trono.

Santo matrimonio

Tras la muerte de su padre, Meenakshi, ahora un poderoso guerrero, viajó al norte para hacer la guerra a sus enemigos. Conquistó las moradas de Brahma, Vishnu y los Devas, y viajó más lejos hasta la morada de Shiva. Ella triunfó sobre los asistentes de Shiva y su toro guardián, Nandi. El siguiente en su línea de ataque fue el propio ermitaño Shiva, pero en el momento en que se miraron, se dio cuenta de que debía ser una encarnación de su consorte Parvati, diosa de la fertilidad, el amor y la devoción. En ese instante, Meenakshi perdió su tercer seno. Shiva y Meenakshi viajaron a Madurai y se casaron.

Ver también: El juego de dados 202-03 · El *Ramayana* 204-09 Durga mata al demonio búfalo 210



TÚ DEBES SER EL REY TERMINADO TODO EL MUNDO

LOS ORÍGENES DE LA BAIGA

EN BREVE

TEMA

Protegiendo la Madre Tierra

FUENTE

La Baiga, Verrier Elwin, 1939.

CONFIGURACIÓN

Poco después de la creación del mundo, el estado de Madhya Pradesh, en el centro de la India.

FIGURAS CLAVES

Nanga BaigaAntepasado masculino del pueblo Baiga.

Nanga BaiginFemenino antepasado del pueblo Baiga.

Dharti MataLa Madre Tierra del pueblo Baiga.

Thakur DeoEl señor de la aldea del pueblo Baiga.

BhagavanEl creador.

t El pueblo baiga del área alrededor de las colinas de Mandla en la India central cree que su ancestro masculino, Nanga Baiga, era un gran mago. Según la leyenda, él fue el primer hombre y Nanga Baigin fue la primera mujer.

El pueblo Baiga cree que sus primeros antepasados nacieron debajo de un grupo de árboles de bambú, habiendo emergido del útero de la madre tierra Dharti Mata. Ella es la consorte de Thakur Deo, el Señor de la Aldea y el más antiguo y venerado de los dioses Baiga. Dharti Mata es adorado en

el mes de Jet (mayo), justo antes de la temporada de lluvias, cuando se dice que yace lista para quedar embarazada.

Guardianes del mundo

Bhagavan el Creador extendió la Tierra, pero no pudo evitar que se moviera. Invitó a Nanga Baiga y Nanga Baigin para que lo ayudaran a proteger los cuatro rincones del mundo. Nanga Baiga sacrificó una cerda a Dharti Mata y un gallo blanco a Thakur Deo.

Dharti Mata, que se había estado meciendo adelante y atrás, se quedó perfectamente quieta cuando cayeron sobre ella gotas de sangre de cerda. Ella estaba satisfecha con el sacrificio y le dijo a Nanga Baiga que de ahora en adelante lo escucharía cuando se enojara y comenzara a rockear.

Nanga Baiga y Nanga Baigin encontraron cuatro clavos grandes y los clavaron en los rincones de la tierra para mantenerla estable. Bhagavan le dijo a la pareja Baiga que debían proteger el mundo y mantener sus clavos en su lugar. Y con eso, se convirtieron en los guardianes del mundo.

Cuando Bhagavan terminó de crear el mundo, pidió a todas las tribus que se reunieran, porque quería asignarles un rey. Una vez que todos se reunieron,



Todos los reinos del mundo pueden caer en pedazos, pero el que está hecho de tierra y es señor de la tierra

nunca lo abandones.

La Baiga



Miembros de la Baiga participar en los tres días *Dharohar* festival celebrado en Indore, India. El evento es una celebración del Día Tribal Mundial, que se celebra anualmente el 9 de agosto, y es una muestra de la cultura tribal.

Bhagavan vio que muchos estaban vestidos con sus mejores galas, mientras que Nanga (que significa desnudo) Baiga no vestía nada más que hojas. Tomó a Nanga Baiga y lo colocó en su trono, convirtiéndolo en rey de todo el mundo.

Nanga Baiga estaba complacido, pero debido a que un miembro del pueblo Gond una vez le había mostrado gran bondad, respondió: "Haz rey a Gond, porque es mi hermano". El Creador cumplió la petición y recompensó a Nanga Baiga con su bendición.

Sirviendo a la Madre Tierra

Bhagavan le dijo a Nanga Baiga que, mientras no abandonaran la Tierra, el pueblo Baiga sobreviviría. Luego le dijo cómo cultivar la tierra. Dijo que los Baiga podían sacar raíces y comérselas, o recoger hojas y venderlas, pero



que nunca debían arar la Tierra porque ella era su madre. En cambio, les dijo que cortaran la maleza, la quemaran y sembraran semillas entre las cenizas. No ganarían riquezas, pero crecerían lo suficiente para sobrevivir.

Bhagavan luego le mostró a Nanga Baiga cómo seguir este método de cultivo de tala y quema, y le dijo que las semillas se siembran mejor

cuando se esperan lluvias. Una vez que el Creador le enseñó a Nanga Baiga todo lo que necesitaba saber para que su pueblo sobreviviera, llegó el momento de que los Baiga recibieran las semillas. Cuando Nanga Baiga se los quitó a Bhagavan, algunos cayeron de su mano. El Creador le dijo: "Es bueno, así debe ser, porque sólo los pobres estarán alguna vez contentos de ser sirvientes de Dharti Mata".



Las mujeres recogen hojas en el bosque. Al igual que otros agricultores de Baiga, continúan siguiendo las prácticas agrícolas establecidas por Bhagavan.

La agricultura baiga hoy

Los agricultores baiga, un grupo (tribal) adivasi, que en su mayoría vive en el estado de Madhya Pradesh, en el centro de la India, y sus alrededores, a menudo viven en terrenos montañosos y evitan el arado. En cambio, practican una forma tradicional de cultivo de tala y quema llamada *cuidado*, como se describe arriba en el mito de la fundación Baiga.

Es por el mismo respeto a la Madre Tierra que los baiga siguen siendo seminómadas. La práctica del cultivo itinerante o rotativo significa que se trasladan a una nueva parcela de tierra cada pocos

años, en lugar de quedarse quietos y agotar la tierra cultivándola continuamente.

Durante el siglo XIX, los funcionarios forestales coloniales obligaron a muchos baiga a adoptar el arado. Se dice que un baiga dijo: "Cuando... tocamos el arado por primera vez, murió un hombre en cada aldea".

El pueblo baiga coexiste con el pueblo gond (otro grupo adivasi) y lo ha hecho durante muchos siglos. Los Gond favorecen las mismas prácticas agrícolas, que son sostenibles frente al cambio climático.



YANG SE CONVIERTE EN LOS CIELOS, YIN SE CONVIERTE EN LA TIERRA PANGU Y LA CREACIÓN DEL MUNDO

EN BREVE

TEMA

La creación del universo a partir del caos.

FUENTE

Registros históricos de las tres divinidades soberanas y los cinco dioses, Xu Zheng, siglo III CE; *El maestro que abraza la simplicidad: capítulos internos*, Ge Hong, siglo IVCE.

CONFIGURACIÓN

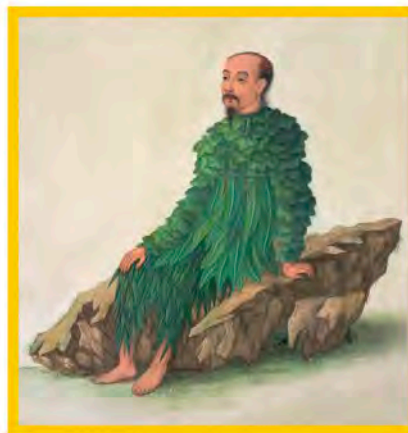
El comienzo de los tiempos.

FIGURA CLAVE

Pangu El primer ser vivo; creador de la Tierra; un humano semidivino retratado con cualidades animales.

A según los más comúnmente aceptados Historia de la creación china (daoísta), antes de la creación del universo solo había caos sin forma. Finalmente, un huevo cósmico surgió del caos y se fusionó a lo largo de 18.000 años. Dentro del huevo estaba la primera entidad viviente, Pangu: un humano semidivino que, según el relato de Xu Zheng sobre su mito, tomó la forma de un gigante peludo y con cuernos. Otras descripciones de Pangu

Lo retrató con cabeza de gato, trompa de serpiente y garras de tigre. Su nombre, "Pangu", se traduce literalmente como "enrollado antigüedad" en chino, porque



Antes de salir del huevo, su cuerpo había sido girado para caber dentro de sus límites.

Cielos crecientes

Pangu no podía soportar estar encerrado dentro del huevo, así que se abrió camino para salir. Las claras se convirtieron en el cielo y la yema en la tierra, mientras que los trozos más grandes de concha se convirtieron en el sol y la luna, y los trozos más pequeños en las estrellas.

En una versión del mito, después de que Pangu naciera, separó el Yin oscuro del Yang claro: los principios opuestos de la naturaleza, que nacieron del caos. Durante los siguientes 18.000 años, Pangu se transformó nueve veces al día. Cada día, el etéreo Yang se elevaba 10 pies (3 m) más alto, formando el cielo, mientras que el pesado Yin se hundía 10 pies (3 m) más profundamente y se convertía en la Tierra. Pangu, que se interpuso entre los dos para mantenerlos separados, creció 10 pies (3 m) cada día, convirtiéndose en un gigante. Llegó a medir 28.000 millas (45.000 km)

Pangu A menudo se lo representa como un enano vestido con hojas, como lo es en esta ilustración de un texto chino anónimo (ca. 1800) que representa figuras importantes de la historia china.

Ver también: Creación 18–23 Yi dispara al sol 216–17 · Creación del universo 130–33 · Jumong 230–31 · Creación cherokee 236–39

El cuerpo de Pangu.

se convirtieron en los cinco montañas sagradas. Cada uno correspondía a uno de los cinco puntos cardinales chinos: norte, este, sur, oeste, y centro.

Brazo izquierdo: (Monte Heng, Provincia de Shanxi)
"Montaña Permanente"
Elemento: Agua

Pies: (Monte Hua, Shanxi Provincia)
"Espléndida Montaña"
Elemento: Metal



Brazo derecho: (Monte Heng, Provincia de Hunan)
"Montaña en equilibrio"
Elemento: Fuego

Cabeza: (Monte Tai, Shandong Provincia)
"Tranquila Montaña"
Elemento: Madera

alto: la distancia entre el Yin y el Yang. Pangu era más divino que el cielo y más sagrado que la Tierra, pero algunos relatos sugieren que tuvo ayuda divina en la creación del universo. Fue ayudado por seres cósmicos: un unicornio, una tortuga, un fénix y un dragón.

Dando forma a la tierra

Una vez que los cielos y la Tierra se formaron, Pangu comenzó a morir. Su cuerpo se dividió para crear las características más importantes del universo. Su aliento se convirtió en el viento y las nubes, y su voz en el trueno. Su ojo derecho se convirtió en la luna y el izquierdo en el sol. Su cabello se convirtió en estrellas, mientras que su sudor y fluidos corporales se convirtieron en lluvia. La sangre de Pangu y

el semen dio origen a los mares y ríos, mientras sus músculos y venas actuaban como túneles en la tierra. Sus dientes y huesos se convirtieron en metal y roca, y su médula ósea, en perlas y jade. El vello corporal de Pangu se convirtieron en las plantas y los árboles. Algunos relatos dicen que las pequeñas pulgas que vivían en su cuerpo se convirtieron en personas al ser tocadas por el viento; otros sugieren que Pangu formó la raza humana a partir de arcilla.

Los brazos, la cabeza, el vientre y los pies de Pangu se convirtieron en las cinco montañas sagradas de China: lugares de ceremonias religiosas conectadas a uno de los cinco elementos y los cinco puntos cardinales. Se creía que el monte Tai se formó a partir de la cabeza de Pangu, debido a su ubicación en el este, por donde sale el sol.

“

Su aliento se convirtió en viento y nubes; su voz se convirtió en trueno. su ojo izquierdo

se convirtió en el sol; él está en lo correcto

El ojo se convirtió en la luna.

Registros históricos de las tres divinidades soberanas y los cinco dioses

”

Yin y yang

El mantenimiento del equilibrio correcto del universo es un tema clave del taoísmo. pensamiento. Esto se expresa a través del concepto de Yin y Yang, una frase generalmente familiar en el mundo occidental que representa las características duales u opuestas. de una entidad.

Las palabras "Yin" y "Yang" se traducen como "lado oscuro" y "lado soleado" de una colina, respectivamente. Más Sin embargo, en términos generales, representan las características duales que componen el cosmos, como la mujer y el hombre, el nacimiento y la muerte, y el cielo y la Tierra. Aunque estas fuerzas puedan parecer opuestas, en realidad son complementarias. Ni el Yin ni el Yang se consideran superiores o capaces de existir.

sin el otro. De acuerdo con la *Yo Ching*, el antiguo libro chino de adivinación, las catástrofes naturales, como el hambre y las inundaciones, son causadas por una pérdida de equilibrio entre el Yin y el Yang.



LOS 10 SOLES TODOS SE LEVANTARON DE INMEDIATO, QUEMANDO EL POLEAS DE GRANO YI DISPARA AL SOL

EN BREVE

TEMA

Salvando a la humanidad

FUENTES

El *Huainanzi* ("Escritos de los Maestros de Huainan"), anónimo, siglo II. antes de Cristo; *Shan Hai Jing* ("El Clásico de Montañas y Mares"), Anónimo, siglo I. antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

China antigua.

FIGURAS CLAVES

Xihe Una deidad solar.

Di Jun El marido de Xihe, dios del cielo oriental y un deidad agrícola.

Yao Un legendario emperador chino (ca. siglo 24. antes de Cristo) quien sirvió como modelo de sabiduría y virtud.

yi Un arquero experto.

Xiwangmu Un chino diosa.

Cambiar La esposa de Yi.

Originalmente había 10 soles. Xihe, una deidad solar, los había dado a luz de su marido, Di Jun, un dios de la agricultura. Los espíritus de los soles eran cuervos de tres patas. Todos los días, Xihe enganchaba uno de los divinos pájaros del sol a su carruaje y viajaba alrededor del mundo, llevando luz y calor a su gente. Un día, ocurrió un desastre cuando los 10 pájaros solares volaron hacia el cielo a la vez. Este

provocó que la temperatura en la Tierra aumentara a niveles peligrosos, quemando las tierras e impidiendo que las plantas crecieran. La gente tenía demasiado calor para respirar y estuvo al borde de morir de hambre. Para empeorar las cosas, surgieron terribles monstruos que vagaron por la tierra. Entre ellos se encontraban una boa constrictor devoradora de hombres, un pájaro gigante y un enorme jabalí con colmillos afilados. Xihe y Di Jun no pudieron persuadir a los soles para que abandonaran los cielos.

Yao salva el día

En ese momento, Yao, el gobernante de China, instó a Di Jun a enviar ayuda, que llegó en la forma de Yi el arquero. Yi bajó a la Tierra llevando el arco rojo y las flechas blancas que Di Jun le había regalado. Yi cazó a las bestias mortales y salvó a la humanidad de sus ataques. Luego abordó el problema de los 10 soles. Yi sacó su arco y disparó una flecha a uno de los soles. El sol explotó y su espíritu cuervo de tres patas cayó a la tierra. Uno por uno, Yi.

Yi dispara a los soles. en una imagen del *Shan Hai Jing*. Una versión del mito relata que los soles cayeron al mar, formando una roca que evaporó el agua para evitar que el mar inundara la tierra.



Ver también: Pangu y la creación del mundo 214–15 cinco · Las aventuras del Rey Mono 218-19 La leyenda del sol 248–55

“

Así que Yi fue el primero en traer alivio misericordioso al mundo de todas sus dificultades.

Shan Hai Jing

”

derribó los soles hasta que solo quedó uno. Yao le dijo a Yi que ahorrara este último sol, ya que la gente todavía necesitaba su calor y su luz. Por esta acción, que salvó a la humanidad y restableció el orden en el mundo, Yao recibió el título de "Hijo del Cielo". En las leyendas chinas se le venera como un soberano sabio y juicioso.

Existencia trágica

Yi había llegado a la Tierra con su esposa, Chang'e, y su aprendiz, Fengmeng. Como recompensa por disparar a los pájaros del sol, los chinos

La diosa Xiwangmu le dio a Yi un elixir de inmortalidad, pero resultó ser su perdición. Yi, que era un mortal, no quería beber el elixir porque no podía soportar estar separado de su esposa.

Un día, Fengmeng, que estaba celoso de la habilidad y la fama de su maestro, irrumpió en la casa de Yi mientras el arquero estaba cazando. Fengmeng exigió el elixir a Chang'e. En lugar de dárselo, se lo bebió ella misma. Ahora inmortal, voló al cuerpo celeste más cercano, la luna, para poder permanecer cerca de su marido. Cuando Yi descubrió que su esposa se había ido, le levantó un altar y le ofreció sus comidas favoritas como ofrenda; Hizo esto todos los años para marcar el día en que ella se fue.

La vida de Yi llegó a su fin cuando el traicionero Fengmeng lo mató a golpes con una rama de un melocotonero para poder convertirse en el mejor arquero de la Tierra. Después de su muerte, Yi fue adorado como Zongbu, un dios que previene los desastres. Su esposa ahora es venerada como el espíritu de la luna.

Xiwangmu da el elixir de inmortalidad a Yi.



Yi hace no beber él.



Fengmeng intenta robarlo.



bebidas Chang'e el elixir en su lugar.



Inmortal, Chang'e vuela a la luna.



Una actriz vestida como Chang'e vuela hasta una luna modelo durante el Festival del Medio Otoño en Jinhua, provincia china de Zhejiang.

El festival del medio otoño

El día 15 del octavo mes lunar, cuando la luna está llena, se celebra el Festival del Medio Otoño en China y Vietnam y por personas de origen chino y vietnamita en todo el mundo. El evento, que se remonta aproximadamente al año 1600 antes de Cristo, es tradicionalmente una acción de gracias por la cosecha anual de arroz o trigo, marcada por reuniones sociales y ofrendas para un año abundante por venir.

Una característica central del festival es la veneración de la diosa de la luna Chang'e, una de las muchas

deidades chinas que todavía son veneradas. Reuniéndose por la noche con amigos y familiares, la gente quema incienso, reza y ofrece comida a la deidad lunar, tal como lo hizo Yi cuando Chang'e dejó la Tierra. El más conocido de los alimentos es el pastel de luna, un pastel circular comúnmente relleno con una pasta de frijoles dulces. La forma redonda de los pasteles simboliza la unión y la unidad. Además de ofrecerse a la diosa de la luna, estos pasteles suelen regalarse a amigos y familiares en esta época, normalmente en un bonito y elaborado envoltorio.



Vagaré por el rincones de la OCÉANOS Y LLEGAR AL BORDE DEL CIELO

LAS AVENTURAS DEL REY MONO

EN BREVE

TEMA

El camino a la iluminación

FUENTE

Viaje al Oeste, Wu Cheng'en, ca.1500–82.

CONFIGURACIÓN

China e India antiguas.

FIGURAS CLAVES

Sun Wu KongEl Rey Mono.

El Emperador de JadeEl mítico gobernante del cielo.

El BudaEl fundador del budismo, que vivió y enseñó en la India entre los siglos VI y IV. antes de Cristo.

xuanzangUn monje budista.

guanyinEl budista diosa de la Misericordia.

Zhu BajieMitad cerdo, mitad hombre; Discípulo de Xuanzang.

Sha WujingUn monstruo de río; Discípulo de Xuanzang.

ta historia clásica china de Sun Wukong comienza con la unión del cielo y la tierra. De esta unión se creó un huevo de piedra que surgió de la Montaña de Flores y Frutos. Del huevo nació un mono llamado Sun Wukong. Al principio, Sun Wukong jugaba con los otros animales que vivían en la montaña. Con el tiempo, su ambición creció y, declarándose Rey Mono, se convirtió en un demonio. Con su nuevo estatus, Sun Wukong se convirtió en un luchador inmensamente poderoso y hábil, capaz de transformarse en 72 animales y objetos diferentes y saltar al otro lado del mundo de un solo salto. Se armó con un bastón con bandas doradas, que mágicamente podía cambiar de tamaño según sus necesidades.

Inmortal y encarcelado

A pesar de su condición de Rey Mono, cuando llegó el momento de morir, Sun Wukong fue arrastrado al inframundo. Sin embargo, en lugar de someterse a su destino, borró su nombre del Registro de Vida y Muerte, volviéndose inmortal. Al enterarse de las actividades de Sun Wukong, el Emperador de Jade, gobernante del cielo, lo convocó y le dio

un puesto en la corte, con la esperanza de que eso pusiera fin a sus hazañas. Sun Wukong esperaba un cargo de alto nivel, pero se le asignó el humilde puesto de superintendente de establos. Cuando se dio cuenta de lo poco importante que era su posición, se enfureció. Se declaró Gran Sabio e igual al Emperador de Jade.

Al principio, el Emperador de Jade intentó aplacar a Sun Wukong convirtiéndolo en el guardián del Huerto Celestial de Melocotones. Sin embargo, la entente terminó cuando Sun Wukong no fue invitado a un banquete con las otras deidades. Se rebeló contra el Emperador de Jade, robó y se comió los melocotones de la inmortalidad del

“

¿Cómo se atreven a tratarme [a Sun Wukong] con tanto desprecio? En la montaña de las flores y Fruta soy un rey.
Viaje al Oeste

”



Vagaré por el rincones de la OCÉANOS Y LLEGAR AL BORDE DEL CIELO

LAS AVENTURAS DEL REY MONO

EN BREVE

TEMA

El camino a la iluminación

FUENTE

Viaje al Oeste, Wu Cheng'en, ca.1500–82.

CONFIGURACIÓN

China e India antiguas.

FIGURAS CLAVES

Sun Wu KongEl Rey Mono.

El Emperador de JadeEl mítico gobernante del cielo.

El BudaEl fundador del budismo, que vivió y enseñó en la India entre los siglos VI y IV.antes de Cristo.

xuanzangUn monje budista.

guanyinEl budista diosa de la Misericordia.

Zhu BajieMitad cerdo, mitad hombre; Discípulo de Xuanzang.

Sha WujingUn monstruo de río; Discípulo de Xuanzang.

ta historia clásica china de Sun Wukong comienza con la unión del cielo y la tierra. De esta unión se creó un huevo de piedra que surgió de la Montaña de Flores y Frutos. Del huevo nació un mono llamado Sun Wukong. Al principio, Sun Wukong jugaba con los otros animales que vivían en la montaña. Con el tiempo, su ambición creció y, declarándose Rey Mono, se convirtió en un demonio. Con su nuevo estatus, Sun Wukong se convirtió en un luchador inmensamente poderoso y hábil, capaz de transformarse en 72 animales y objetos diferentes y saltar al otro lado del mundo de un solo salto. Se armó con un bastón con bandas doradas, que mágicamente podía cambiar de tamaño según sus necesidades.

Inmortal y encarcelado

A pesar de su condición de Rey Mono, cuando llegó el momento de morir, Sun Wukong fue arrastrado al inframundo. Sin embargo, en lugar de someterse a su destino, borró su nombre del Registro de Vida y Muerte, volviéndose inmortal. Al enterarse de las actividades de Sun Wukong, el Emperador de Jade, gobernante del cielo, lo convocó y le dio

un puesto en la corte, con la esperanza de que eso pusiera fin a sus hazañas. Sun Wukong esperaba un cargo de alto nivel, pero se le asignó el humilde puesto de superintendente de establos. Cuando se dio cuenta de lo poco importante que era su posición, se enfureció. Se declaró Gran Sabio e igual al Emperador de Jade.

Al principio, el Emperador de Jade intentó aplacar a Sun Wukong convirtiéndolo en el guardián del Huerto Celestial de Melocotones. Sin embargo, la entente terminó cuando Sun Wukong no fue invitado a un banquete con las otras deidades. Se rebeló contra el Emperador de Jade, robó y se comió los melocotones de la inmortalidad del

“

¿Cómo se atreven a tratarme [a Sun Wukong] con tanto desprecio? En la montaña de las flores y Fruta soy un rey.
Viaje al Oeste

”

Ver también: La guerra de los dioses y los titanes 32- Pangu y la creación del 33 mundo 214-15 Yi dispara al sol 216-17

jardín, y derrotó a todas las fuerzas que el Emperador envió para matarlo. Con todas las demás esperanzas perdidas, el Emperador de Jade apeló al Buda para que controlara a Sun Wukong. El Buda lo tomó en su mano, que transformó en una montaña encantada: el rebelde Rey Mono quedó atrapado indefinidamente.

Discípulos obedientes

Varios siglos después, un monje chino llamado Xuanzang hizo una peregrinación al oeste de la India para reunir versiones de textos budistas más completas que las que había en China. Xuanzang fue ayudado por Guanyin, la diosa de la misericordia, quien hizo arreglos para que varios discípulos lo protegieran en su viaje, para expiar sus fechorías pasadas. El primero fue el sol.

Xuanzang recibe ayuda por Zhu Bajie y Sha Wujing, fotografiado aquí cruzando un río mientras se acercan al Gran Templo del Buda, en Zhangye, en la provincia china de Gansu.

Wukong, que fue liberado de su prisión en la montaña. Para mantenerlo bajo control, Guanyin colocó una banda alrededor de su cabeza que se apretaría si Xuanzang cantaba un mantra en particular. El siguiente discípulo fue Zhu Bajie, un antiguo inmortal desterrado del cielo por embriaguez y renacido en la tierra como un monstruo cerdo. Por último, Sha Wujing, también un ex inmortal, fue exiliado del cielo por romper una copa de cristal; ahora era un grotesco monstruo de río.

La terrible experiencia de 17 años de Xuanzang estuvo plagada de peligros diseñados por el Buda para cultivar su crecimiento espiritual. Finalmente, Xuanzang devolvió las escrituras sagradas a China y obtuvo la Budeidad. Sun Wukong había demostrado ser un guardaespaldas leal y eficaz, protegiendo a Xuanzang de muchos demonios.

Como recompensa, Sun Wukong también fue elevado al estado de Buda ("el despierto"), y fue Posteriormente se le otorgó el título de "Buda luchador victorioso".



xuanzang

La figura de Xuanzang en la literatura se basó en una figura histórica. Nacido ca. 602CE, en Luoyang, China central, fue ordenado monje novicio a los 13 años, y monje pleno siete años después.

El budismo había llegado a China procedente de la India en el siglo III. antes de Cristo. La preocupación de Xuanzang era que los textos que se utilizaban para estudiar el budismo a menudo eran incompletos e inexactos. Decidió viajar él mismo a la India para estudiar y recopilar los textos. A pesar de la prohibición imperial de viajar al extranjero en ese momento, Xuanzang partió en 629CE, regresando 17 años después con cientos de textos budistas en sánscrito.

A petición del emperador Taizong de la dinastía Tang, Xuanzang también compiló un relato de su viaje titulado *Grandes registros Tang en las regiones occidentales*. Este trabajo seguiría inspirando la obra de Wu Cheng'en, *Viaje al Oeste*, ahora considerada una de las novelas chinas más influyentes de todos los tiempos. Xuanzang estudió el resto de su vida en Chang'an, ahora Xi'an, donde se tradujeron textos budistas indios al chino.





HABIENDO TERMINADO HACIENDO LAS TIERRAS, PASARON A HAGA SUS ESPÍRITUS IZANAGI E IZANAMI

EN BREVE

TEMA

La creación de Japón y sus espíritus.

FUENTE

Kojiki ("Registros de Asuntos Antiguos"), O no Yasumaro, 712CE.

CONFIGURACIÓN

Japón en la era de los espíritus.

FIGURAS CLAVES

Izanagi Dios creador.

Izanami Hermana menor y esposa de Izanagi.

Kagutsuchi Un espíritu de fuego.

Yomotsu-shikome Una bruja espantosa.

Tsukuyomi Dios de la luna y la noche.

Amaterasu Diosa del sol y del universo.

Susano Dios del mar y las tormentas.

t

Las primeras deidades celestiales dieron a Izanagi ("El que hacía señas") y a Izanami.

("La que hizo señas") la tarea de hacer que Japón, conocido como el *kuniumi* ("creación de la tierra"). De su unión surgirían Oyashima, que comprende las ocho islas japonesas más grandes y también seis islas más pequeñas. Para ello, la pareja construyó un hogar terrenal. Desde el puente entre el cielo y la Tierra, Izanagi usó una lanza enojada para agitar el mar. Cuando retiró la lanza, cayeron trozos de sal para formar una isla donde se casaron Izanagi e Izanami. Durante la ceremonia, Izanami habló primero, admirando a su esposo: "¡Qué buen joven!"

Nacimiento y muerte

Izanami pronto dio origen a dos islas, pero estaban deformes. La pareja preguntó a los espíritus por qué y les dijeron que era porque Izanami había hablado primero en su boda. Repitiendo la ceremonia, se encargaron de que Izanagi fuera el primero en hablar. Los siguientes nacimientos fueron las hermosas islas de Japón.

Luego, Izanagi e Izanami crearon muchos espíritus para representar las características naturales de Japón. todo fue

las ocho islas del antiguo Japón



Bueno, hasta que Izanami dio a luz a Kagutsuchi ("Anciano de la llama parpadeante"), un espíritu de fuego que la quemó tan gravemente durante el parto que murió. Izanagi tomó su espada y decapitó a Kagutsuchi, de cuyo cadáver surgieron ocho dioses guerreros y ocho dioses de la montaña.

Luego, Izanagi viajó al inframundo para recuperar a Izanami. De pie afuera del salón donde ella se hospedaba, él le pidió que regresara a la Tierra. Izanami respondió que tuvo que pedir permiso para salir porque había comido comida cocinada en el hogar del Inframundo, acto que la ataba allí.

Cuando Izanagi se impacientó por una respuesta, miró hacia el pasillo. Allí vio el rostro de Izanami.

Ver también: Creación 18–23 · Creación del universo 130–33 · Brahma crea el cosmos 200–01 Creación cherokee 236–38



cuerpo descompuesto, lleno de gusanos. Enojado porque Izanagi debería verla así, Izanami envió a la bruja Yomotsu-shikome ("Mujer fea del inframundo") para ahuyentarlo, junto con ocho espíritus del trueno que habían surgido de su cadáver y 1.500 guerreros.

Izanagi huyó de regreso a la Tierra y rodó una roca a través del portal al Inframundo. Izanami e Izanagi estaban a ambos lados de la roca y él declaró que estaban divorciados. Completamente desamparado, Izanami juró estrangular a 1.000 personas cada día, pero Izanagi prometió contrarrestar esto con 1.500 nacimientos.

Sintiéndose impuro después de su contacto con los muertos, Izanagi se desvistió y se bañó. Su descartado

Izanagi blande la lanza para preparar salmuera para crear Onogoro, la isla hogar de las deidades creadoras de Japón, en una ilustración del artista japonés del siglo XIX Kawanabe Kyosai.

La ropa se convirtió en 12 espíritus, y cuando lavó su cuerpo, creó 14 más. Los tres últimos eran los dioses más poderosos: de su ojo derecho salía Tsukuyomi, espíritu de la luna; de su ojo izquierdo surgió Amaterasu, espíritu del sol; de su nariz salía Susanoo, que gobernaba el mar y las tormentas. El conflicto entre Amaterasu, también diosa de la fertilidad, y Susanoo, cuyas fuerzas destruyeron cultivos, pronto rivalizaría con la enemistad épica entre Izanagi e Izanami.

sintoísmo

La religión principal de Japón, el sintoísmo ("camino de los dioses"), se basa en las creencias indígenas de la nación. Sus prácticas se registraron por primera vez en dos textos de principios del siglo VIII, el *Kojiki* ("Registros de Asuntos Antiguos") y *Nihon Shoki* ("Crónicas de Japón"), los cuales incluyen el mito de la creación de Izanagi e Izanami.

Sin un fundador particular ni un dogma estricto, el sintoísmo abarca muchas tradiciones e influencias diferentes. Su característica más importante es el culto a *kami* (espíritus), que a menudo son fuerzas de la naturaleza que residen en elementos del paisaje como rocas y ríos. *kami* También se incluyen ancestros venerados que desempeñan el papel de guardianes de sus descendientes.

kami son venerados a través de la oración y el ritual, que puede tener lugar en pequeños altares domésticos llamados *kamidana* ("estantes de dios"), donde la familia *kami* son consagrados y se colocan ofrendas. También hay santuarios públicos más grandes que albergan *kami* y los objetos sagrados asociados con ellos.



La Unión de Izanami e Izanagi está representado por el sagrado Meoto Iwa ("Rocas casadas"), unidos por un puente de cuerda, cerca del Gran Santuario de Ise en el sur de Japón.

DE TODO MODO DE CALAMIDADES Surgió

EN TODOS LADOS

SUSANOO Y AMATERASU



EN BREVE

TEMA

La rivalidad entre hermanos

FUENTE

Kojiki ("Registros de Asuntos Antiguos"), O no Yasumaro, 712CE.

CONFIGURACIÓN

Japón en la era de los espíritus.

FIGURAS CLAVES

Izanagi Deidad creadora.

Amaterasu Diosa del universo; hija de Izanagi.

Susano Dios del mar y de las tormentas; hijo de Izanagi.

Omoikane Dios de la sabiduría. O-

ge-tsu-hime Espíritu alimentario.

Ashinazuchi Espíritu de anciano, cuya hija Kushi-nadahime se casa con Susano.

Yamata-no-Orochi Un dragón de ocho cabezas.

Amaterasu, diosa de el sol, y su hermano menor Susano, dios del mar, se peleaban constantemente y Susano a menudo le hacía bromas a su hermana. Cansado de sus travesuras, su padre, Izanagi, ordenó Susano se exiliará en el Inframundo. Sin embargo, antes de irse, Susano viajó a los cielos para ver a su hermana.

Creyendo que había venido a robar su reino, Amaterasu se alarmó por la llegada de su hermano. Se hizo la raya en el pelo y lo adornó con preciosos colgantes, que también colgó de sus brazos. Luego se armó con un arco y 1.500 flechas, y cuando llegó Susano,

“

Cuando subió al cielo,
todas las montañas
y los ríos crecieron y
la tierra tembló.

Kojiki

”

Pisoteó el suelo y exigió saber el motivo de su visita. Diciendo que sólo había venido para despedirse, Susanoo sugirió que se dieran mutuamente una posesión personal y la usaran para producir descendencia espiritual como señal de buena fe.

Para demostrar que sus intenciones eran buenas, Susanoo le entregó a Amaterasu su espada. Lo partió en tres y enjuagó los pedazos en el pozo de los cielos. Luego se los metió en la boca, los masticó

Susanoo, armado con su espada, se propone matar al dragón que había matado a siete hermanas. El comportamiento anterior del dios sería perdonado cuando salvó a la última hermana del dragón.

y los escupió, produciendo tres espíritus marinos femeninos. Susanoo luego le pidió a Amaterasu sus colgantes. Los mordió en pedazos pequeños y los escupió, creando cinco espíritus masculinos.

Conflicto entre hermanos

Después de este intercambio, las relaciones entre Amaterasu y Susanoo fueron inicialmente pacíficas. Sin embargo, Susanoo rápidamente retomó su mal comportamiento anterior. Declaró que los niños nacidos de su espada eran “mujeres de miembros débiles” y corrieron frenéticamente por el reino celestial de su hermana en un alboroto destructivo. Devastó sus arrozales y arrojó excrementos por el salón donde ella había celebrado la fiesta de la cosecha.

Susanoo luego fue al salón donde Amaterasu y otros espíritus estaban tejiendo telas. Rompió un-

Kojiki

El *Kojiki* ("Records of Ancient Matters") es la obra escrita más antigua que se conserva en Japón. Basado en la tradición oral, es una mezcla de diálogo, canción, narración y comentario, y ofrece una historia larga y amplia de las cuatro islas de Japón.

El primer libro, ambientado en la Era de los Espíritus, cuenta la historia de cómo se crearon y desarrollaron Japón y sus espíritus. El segundo y tercer libro están ambientados en la Era de los Mortales y detallan las hazañas de los humanos legendarios.

héroes y los linajes imperiales de los gobernantes de Japón, hasta la muerte de la emperatriz Suiko en 628 CE.

El compilador del *Kojiki* Fue un noble y cronista llamado O no Yasumaro. Llevó a cabo la tarea por orden de la emperatriz Genmei, que reinó del 707 al 715 CE.

y quería que los mitos y leyendas de Japón se registraran con mayor precisión. Una vez completado, el *Kojiki* Se volvió muy influyente en el desarrollo de creencias, prácticas y costumbres en la religión sintoísta.



atravesó su techo y dejó caer un potro sagrado que había desollado entre ellos, causando caos. La conmoción hizo que uno de los espíritus del interior golpeara su lanzadera contra sí misma, causándole una herida mortal. Amaterasu estaba tan consternada y asustada que se escondió en una cueva en lo profundo del centro de la Tierra llamada Ama-no-Iwato ("La Caverna de Rocas del Cielo") y se negó a irse. Esto sumió al mundo en la oscuridad.

Los espíritus se reunieron fuera de la caverna para persuadir a Amaterasu de que saliera de su escondite. Omoikane, el dios de la sabiduría y consejero de los espíritus del cielo, ideó un astuto plan. Reunió piedras duras de las partes superiores de la Vía Láctea y hierro de las montañas del cielo. Usando estos materiales, luego instruyó a otros espíritus a crear pequeñas curvas.

Amaterasu se esconde en una cueva, pero los espíritus la engañan para que se vaya. Aquí, en un grabado en madera del siglo XIX de Utagawa Kunisada, ella emerge de la oscuridad irradiando luz divina.

“

Entonces las altas llanuras del cielo

Fueron arrojados a la más absoluta oscuridad... una noche interminable vino a cubrir el mundo.

Kojiki

”

colgantes (conocidos como Yasakanino-Magatama) y un espejo de ocho lados (llamado Yata-no-Kagami).

Omoikane arrancó un árbol y lo plantó afuera de la entrada de la caverna. Ensartó las ramas superiores con los colgantes y las inferiores con tiras de oración hechas de papel de morera blanco y cáñamo azul. En medio del árbol colgó el espejo de ocho lados.

La diosa del amanecer Ame-no-Uzume luego volcó un cubo cerca del

entrada de la caverna y comenzó a bailar sobre ella. Mientras bailaba, descubrió sus pechos y se bajó la faja hasta la cintura. Los otros espíritus se rieron a carcajadas.

Al escuchar la conmoción, Amaterasu miró con curiosidad fuera de la caverna. Al salir, vio su reflejo en el espejo. Mientras estaba momentáneamente paralizada, Ame-no-Tajikarao, un dios fuerte que se escondía cerca, la sacó a la luz. Se arrojó una cuerda sagrada sobre la entrada de la caverna para evitar que ella regresara a la cueva. Los otros espíritus le dijeron a Amaterasu que ya no podía retener su resplandor. Ella aceptó no volver a esconderse nunca más y una vez más el mundo quedó bañado por su luz.

Muerte y renacimiento

Con Amaterasu fuera de su escondite, los dioses tuvieron que decidir qué hacer con Susanoo, quien, al actuar de manera errática, egoísta y destructiva, había cometido una grave violación de los valores morales tradicionales japoneses. Primero, en castigo por sus acciones,



le arrancaron las uñas de las manos y los pies y el vello facial. Luego sería exiliado del cielo a la Tierra.

Cuando los espíritus también impusieron una multa de 1.000 mesas cargadas de comida, Susanoo le pidió ayuda al espíritu alimentario femenino, O-ge-tsu-hime, para encontrar comida. Ella estuvo de acuerdo, pero se sacó la comida de la nariz, la boca y el trasero. Susanoo encontró esto tan ofensivo que la mató, pero el cadáver de O-ge-tsu-hime volvió a florecer, reflejando el ciclo de cosecha de muerte y renacimiento. Gusanos de seda surgieron de su cabeza. El arroz provenía de sus ojos, el mijo de sus orejas, los frijoles rojos de su nariz, la cebada de sus órganos reproductivos y la soja de su trasero. Estos granos y frijoles fueron transformados en semillas, y

Susanoo los sembró y cosechó para pagar su multa.

Después de ser desterrado del cielo, Susanoo se dirigió al monte Torikami, en el río Spirit. Mientras caminaba por el campo, vio un palillo flotando río abajo y, siguiendo la dirección de donde había venido, encontró a un matrimonio de ancianos con una hermosa hija. Los tres estaban llorando.

La Regalia Imperial de Japón, También conocidos como los tres tesoros sagrados, pasaron del nieto de Amaterasu al Emperador y se utilizaron como parte de la ceremonia de entronización. Representan sabiduría, benevolencia y valor.



Yata-no-Kagami (Espejo de ocho caras)

Usado por los dioses para atraer a Ame-no-Uzume-no-Mikoto de su cueva.



Yasakani-no-Magatama (Colgante)

Decorado el árbol alrededor del cual Ame-No-Uzume bailó.



Kusanagi-no-Tsurugi (Corte de césped Espada)

Entregado a Amaterasu por Susanoo.

El anciano, Ashi-nazu-chi, dijo que la pareja había tenido ocho hijas, pero que cada año una había sido devorada por un dragón llamado Yamata-no-Orochi. Ahora sólo quedaba su hija menor, Kushi-nadahime.

matando al dragon

A Susanoo le dijeron que el dragón tenía ocho cabezas y ocho colas, y que era tan grande que abarcaba ocho valles y ocho picos. Aceptó matar al dragón a cambio de la mano de Kushi-nada-hime en matrimonio. Susanoo ordenó el

Una pareja de ancianos debía preparar una tanda de sake extra fuerte y hacer una cerca con ocho puertas; en cada una debían colocar un barril de sake. Cuando llegó el dragón, bebió de cada uno de los toneles. El sake era tan fuerte que la bestia rápidamente se quedó dormida. Susanoo luego lo cortó en pedazos. Dentro del cadáver, encontró una poderosa espada que luego le dio a Amaterasu para expiar su mal comportamiento. Una vez asesinado el dragón, Susanoo y Kushinada-hime se casaron y tuvieron seis generaciones de descendencia.



Emperador Hirohito (1901-1989) está vestido para su coronación en 1928. En ese momento, Hirohito era venerado como un descendiente directo de los dioses.

Kami y los emperadores japoneses

Después de que se resolvió su disputa con Susanoo, Amaterasu se dedicó a traer orden a la Tierra. Sus dos hijos no pudieron realizar esta tarea, pero finalmente enviaron a su nieto Ninigi. Amaterasu le dio tres poderosos tesoros: los colgantes, el espejo y la espada que Susanoo le había regalado.

Ninigi puso orden en Japón. Se casó con Kono-hana-sakuyahime, la nieta de los creadores originales, Izanagi e Izanami. El bisnieto de Ninigi era Jimmu, el legendario primer

emperador de Japón, que se dice que reinó entre 660 y 585 antes de Cristo. La principal esposa de Jimmu era descendiente de Susanoo y Kushi-nadahime. Como tales, se consideraba que los emperadores eran descendientes directos de muchos de los emperadores más importantes. *kami* (espíritus adorados en la religión sintoísta). El título tradicional del emperador es Tenno. ("soberano celestial"). Sin embargo, en 1945, como parte de la rendición de Japón después de la Segunda Guerra Mundial, el emperador Hirohito renunció a su estatus divino.



TU ARROZ DE EL MUNDO DEL CIELO ES BUENO

FUEGO Y ARROZ

EN BREVE

TEMA

Los orígenes de la agricultura

FUENTES

La Religión de los Ifugaos, Roy Franklin Barton, 1946; *La Mitología de los Ifugaos*, Roy Franklin Barton, 1955.

CONFIGURACIÓN

Kayang, en Luzón, Filipinas.

FIGURAS CLAVES

wigan cazador ifugao; hermano de Kabigat.

Kabigat cazador ifugao; hermano de Wigan.

Bugan La esposa de Wigan.

Lidón "El dador"; un dios masculino del Skyworld.

Hinumbían Un dios masculino del Skyworld; Compartía casa con Lidum.

Dinipaán El dios herrero de la Región Upstream.

ta historia de Wigan y su hermano Kabigat es un mito fundacional de la Ifugao, tribu originaria de las tierras altas de Filipinas. Explora la relación simbiótica entre el Mundo Tierra de la humanidad y el Mundo Cielo de los dioses, y cómo negociaron su sustento mutuo.

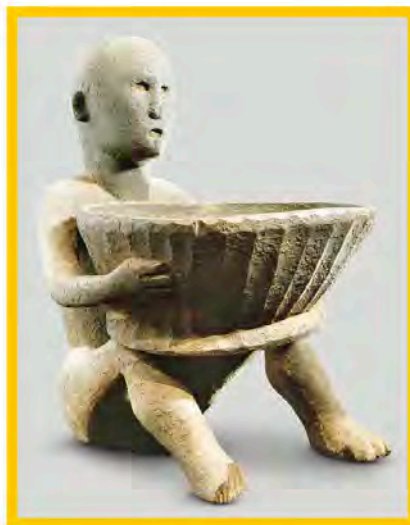
En Kayang, Wigan y Kabigat querían ir a cazar. Para ver si su caza tenía éxito, Wigan eligió su pollo más gordo y lo sacrificó a varios dioses menores, como los Cansados, que

vivían en la región de Upstream y Downstream, y los dioses Alabat, que vivían en las montañas y eran dueños de la caza. El presagio era bueno, por lo que Wigan y Kabigat llevaron sus lanzas y perros a las colinas en busca de un cerdo salvaje.

a los cielos

Los hermanos entraron al bosque y, al ver un cerdo, hicieron correr a sus perros, gritándoles animándolos. Condujeron a su presa cada vez más arriba hasta que finalmente subió al Skyworld. Wigan y Kabigat siguieron al cerdo hasta Skyworld. Lo encontraron junto a la casa de los dioses Lidum e Hinumbían, y Wigan lo atravesó.

Cuando Hinumbían reprendió Wigan por matar a uno de los cerdos de Skyworld, Wigan respondió: "Este no es un cerdo tuyo. Lo seguimos desde Kayang". Luego Wigan y Kabigat llevaron el cerdo muerto al granero de Lidum e Hinumbían y, cortándolo, lo compartieron con los dioses. Ambos dioses tomaron pequeños



Un Bulul (dios del arroz) sentado sostiene una canasta utilizada para la cosecha. Esta talla de madera del siglo XV, realizada para una casa o granero Ifugao, procede de la isla de Luzón, en Filipinas.

trozos de carne, los mezcló con sangre y arroz y se los comió crudos. Le preguntaron a Wigan y Kabigat por qué no comían, y Wigan les dijo que no comían carne cruda.

Regalos mutuos

Wigan y Kabigat llevaron su parte al Mundo Tierra, donde hicieron fuego con un taladro de bambú y cocinaron carne y arroz.

Convocaron a los espíritus del lugar, hijos de Lidum o de Hinumbían, y les dieron de comer. Estos espíritus llevaron la comida al Skyworld para compartirla con sus padres.

Encantados con las sabrosas ofrendas, Lidum e Hinumbían llamaron a Wigan y Kabigat y les pidieron el preciado regalo del fuego. A cambio, le ofrecieron joyas, pero Wigan se ofreció al arroz Skyworld, que era mucho mejor que el arroz barbudo que crecía en Earthworld.

Los dioses abrieron su granero y le dieron a Wigan dos paquetes de semillas de arroz. A cambio, Wigan les hizo fuego. Los dioses, entusiasmados, llevaron el fuego al interior de la casa, pero la prendieron fuego.

“

¡Tú, Rice, aquí!

Multiplicaos como arenas...

**La religion
de los ifugao**

”



Pidieron a Wigan que viniera y recuperara el fuego; en cambio, lo apagó con agua y luego construyó para los dioses una chimenea para contener las llamas. A cambio, los dioses agradecidos les dijeron a Wigan y Kabigat exactamente cómo cultivar y almacenar el arroz, y cómo hacer los arrozales.

Alimentando a la humanidad

De regreso en Kayang, Wigan le dijo a su esposa, Bugar, que para crear los campos de arroz, ella debía envolverse en una manta y permanecer absolutamente quieta mientras él apuñalaba la tierra repetidamente con un palo de excavación. Después de haber creado ocho campos, Bugar se mudó; A partir de entonces, cuando Wigan apuñaló el suelo, removió sólo una pequeña cantidad de tierra. Wigan la reprendió, pero Bugar dijo: “Ya tenemos suficiente. Nuestros hijos pueden aumentar los campos”. Apaciguado por esto, Wigan clavó su bastón en el banco sobre el

Las terrazas de arroz de Ifugao en las montañas de Luzón se construyeron hace 2.000 años. Regados por intrincados sistemas de irrigación, fueron transmitidos de generación en generación.

campos, provocando que el agua brotara e irrigara los campos. Con esto, Wigan supo que pronto se convertiría en el primer humano en cosechar el arroz de los dioses.

Cuando el arroz estuvo maduro, el dios herrero hizo cuchillos para la cosecha y los cambió por las gallinas de Wigan. Wigan almacenó el arroz en el granero con rituales y sacrificios a los dioses del Skyworld, el Inframundo y la región Upstream, y a los dioses del granero Bulul. Wigan invocó nuevamente a los dioses, para que en Kayang el arroz siempre aumentara y floreciera y, al hacerlo, reflejara el ciclo estacional de nacimiento, muerte y renovación.



EN BREVE

TEMA

Origen de la nación

FUENTE

Yusa Samguk ("Recuerdos de los Tres Reinos"), Iryon, 1277CE.

CONFIGURACIÓN

Monte T'aebaek-san y el antiguo reino de Choson.

FIGURAS CLAVES

Hwanin Rey del cielo.

Hwanung Hijo del rey del cielo; primer gobernante de la Tierra.

Ungnyeo Un oso que se transformó en mujer.

Dan'gun Wanggeom Hijo de Hwanung y Ungnyeo; fundador del primer reino coreano.

HABÍA UN HOMBRE LLAMADO DAN'GUN WANGGEOM QUE CREÓ UNA CIUDAD Y FUNDÓ UNA NACIÓN

LA LEGENDARIA FUNDACIÓN DE COREA

Uno de los mitos fundacionales más antiguos de Corea, la historia de Hwanung y su hijo consolidó en la cultura coreana la creencia de que su pueblo está compuesto por un solo grupo homogéneo. Según este mito, todos los coreanos descienden del legendario fundador del antiguo reino de Choson, establecido en 2333 antes de Cristo.

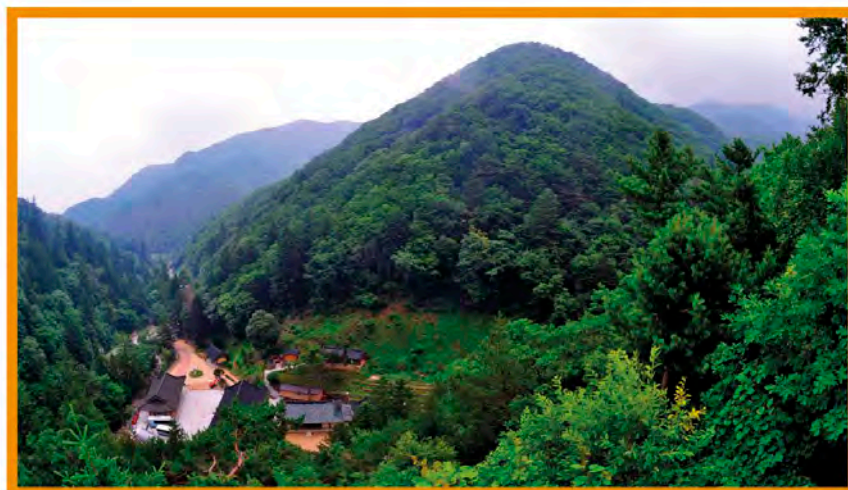
El descenso

Hwanung era hijo de Hwanin, el rey del cielo y deidad suprema. Un día, Hwanung le preguntó a su padre si podía descender a la Tierra y gobernar su propia tierra. A pesar de

Estaba triste al ver partir a su hijo, pero Hwanin se dio cuenta de que Hwanung sería un buen gobernante para la humanidad. Luego, Hwanin abrió las puertas del cielo y ordenó a su hijo que se dirigiera al monte T'aebaek-san (en algún lugar dentro o cerca de lo que hoy es Corea).

Acompañado por 3.000 espíritus, Hwanung descendió del cielo a la cima de la montaña.

Monte T'aebaek-san Fue el hogar legendario de la ciudad sagrada de Hwanung. Se desconoce la ubicación de la mítica montaña, pero este pico en la región coreana de Gangwon ahora lleva su nombre.



El Samguk Yusa

El registro más antiguo del mito de Dan'gun se encuentra en el *Yusa Samguk* ("Memorabilia of the Three Kingdoms"), compilado en 1277 por el monje budista Iryon. La obra es una colección de cuentos populares coreanos escritos en la era del imperio mongol (1206-1368).

El mito Dan'gun afirma los orígenes primordiales del pueblo coreano y se considera una prueba de su derecho divino a gobernar su tierra natal. el coreano

La península ha sido invadida por los mongoles, China y Japón a lo largo de los siglos. La historia recibió renovada atención en el siglo XX cuando se utilizó para justificar el nacionalismo estatal, las reivindicaciones territoriales y la unificación coreana. Esto surgió en 1948 en medio de las tensiones internacionales de la Guerra Fría que se estaban desarrollando en suelo coreano, con el Norte, apoyado por China y la Unión Soviética, luchando contra el Sur, respaldado por Estados Unidos y otros países occidentales. Esta división persiste hoy.

Llegó bajo un árbol de sándalo, donde estableció una ciudad sagrada, Shinsi ("Ciudad de Dios"), y nombró a los nobles espíritus del viento, la lluvia y las nubes como ministros de un gobierno compuesto por 360 departamentos. El propio Hwanung asumió el título de gobernante divino del reino humano.

Esto le permitió supervisar la agricultura, la preservación de la vida, la curación de enfermedades, la imposición de castigos y el establecimiento de un orden moral.

“

Si comes esto y no ves la luz del día

durante 100 días,
usted recibirá
una forma humana.

Hwanung

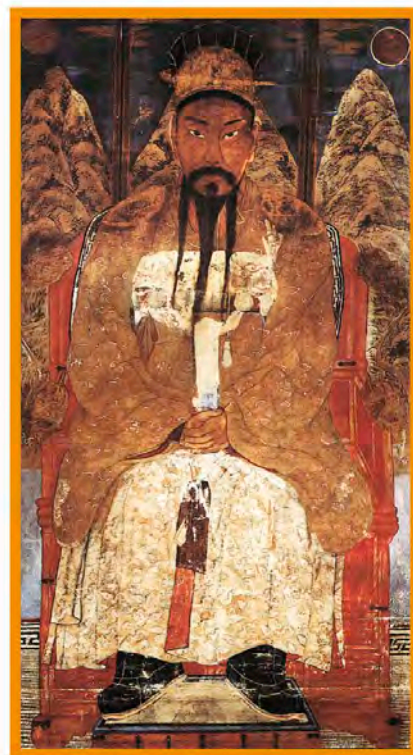
”

que reflejaba los valores de la sociedad celestial que estaba trayendo a la Tierra.

Herederero al trono

Un día, un oso y un tigre llegaron a Hwanung y le rogaron que los transformara en seres humanos. Él estuvo de acuerdo y les dio a cada uno un trozo de artemisa sagrada y 20 cabezas de ajo. Les dijo que se lo comieran todo y que permanecieran en la oscuridad durante 100 días para poder convertirse en humanos. Aceptaron el trato y fueron a una cueva donde estarían fuera de la luz del sol. Pero el tigre, impulsado por el hambre, pronto se rindió y se fue. El oso permaneció pacientemente y se transformó en una hermosa mujer al final de los 100 días.

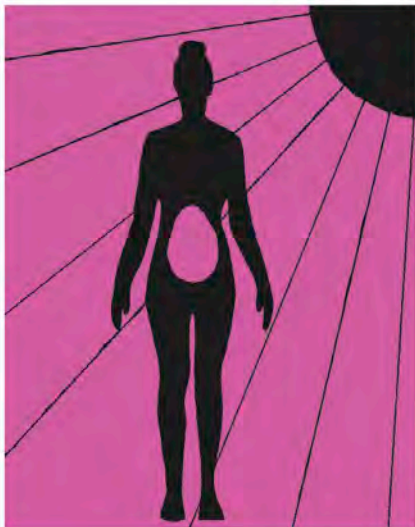
La mujer oso, Ungnyeo, estaba profundamente agradecida a Hwanung y le hacía ofrendas diarias en la cima de la montaña T'aebaek. Aunque no tenía marido, oró por un hijo. Conmovido por sus sentidas oraciones, Hwanung se transformó en humano y tuvo un hijo con ella, a quien llamó Dan'gun Wanggeom.



Dan'gun con picos montañosos detrás de él. Fue pintado por Chae Yong-sin, alrededor de 1850. Yong-sin fue un retratista destacado y exitoso del siglo XIX.

Dan'gun creció hasta convertirse en un líder sabio y poderoso y, finalmente, se apoderó de la tierra que había gobernado su padre, Hwanung. Dan'gun fundó el primer reino coreano y lo llamó Choson. Él estableció su capital cerca de la ciudad que hoy se conoce como Pyongyang.

Más tarde, Dan'gun trasladó la capital a otra ciudad: Asadal, en el monte Paegak. Gobernó la nación durante 1.500 años. A la edad de 1.908, Dan'gun regresó a la ciudad sagrada de Shinsi en T'aebaek-san y fue immortalizado, convirtiéndose en un dios de la montaña.



HAE MOSU HIZO BRILLAR EL SOL Y SUS RAYOS CARACTERIZADOS

EL CUERPO DE YUHWA JUMÓN

IN BREVE

TEMA

La fundación de una dinastía.

FUENTE

Gusamguksa ("Historia antigua de los Tres Reinos"), Kim Busik, 1145CE; *Un diccionario de mitos de la creación*, DA Leeming y MA Leeming, 1996.

CONFIGURACIÓN

El reino de Koguryo.

FIGURAS CLAVES

Cheonje Emperador celestial.

Hae Mo Su Hijo de Cheonje.

yuhwa Hija del dios del río Habaek.

Habaek el padre de Yuhwa; dios del río Yalu.

Geumwa Rey de Dongbuyeo; El amante de Yuhwa.

jumong Hijo de Hae Mosu y Yuhwa; nacido de un huevo.

t El mito de Jumong, el Santo Rey de Oriente, se remonta al fundación del reino de Koguryo, uno de los Tres Reinos de Corea que sucedió a Choson y dominó la península de Corea durante gran parte del siglo I.

milenioCE. La historia narra la creación de este nuevo estado y la fundación de una dinastía duradera.

Un día, el Emperador Celestial Cheonje envió a su hijo Hae Mosu a la Tierra, donde se encontró con Yuhwa bañándose junto al estanque Ungsim con sus dos hermanas.



Ver también: Origen del universo 18-23 La · El *Kalevalá* 160-61
 legendaria fundación de Corea 228-29



Cautivado por su belleza, llevó a las tres mujeres a su palacio en el río Yalu, justo debajo de Unginsan (Montaña del Espíritu del Oso), donde las atrapó. Sus dos hermanas lograron escapar, pero Yuhwa se quedó sola con Hae Mosu, quien la violó.

Cuando Habaek, el padre de Yuhwa, se enteró, se indignó y enfrentó a Hae Mosu. Le dijo a Habaek que había sido enviado de los cielos y que tenía la intención de casarse con Yuhwa. Para comprobar si el hombre tenía el poder de los cielos, Habaek lo retó a duelo. Cuando se dio cuenta de que Hae Mosu tenía la fuerza de un dios, intentó atraparlo en un enorme bolsillo de cuero después de emborracharlo. Hae Mosu irrumpió en el bolsillo y huyó, para nunca volver a ver a Habaek o Yuhwa.

el joven arquero

Ahora sola, Yuhwa fue enviada al exilio por su padre al lado sur del monte T'aebaeksan. Yuhwa fue descubierto allí por el rey Geumwa de Dongbuyeo.

Hae Mosu desciende del cielo en un carruaje dorado tirado por cinco dragones. Hae Mosu murió antes de poder ver a su hijo, Jumong, fundar una nueva dinastía.

quien quedó conmovido por su belleza y su dolor, y decidió convertirla en su concubina.

Cuando Hae Mosu, que estaba amargamente resentido por su derrota a manos del padre de Yuhwa, hizo que los rayos del sol acariciaran su cuerpo, quedó embarazada y dio a luz a un óvulo cinco días después. El rey rápidamente se dio cuenta de que el huevo no era suyo sino del príncipe celestial. Incapaz de romper su cáscara irrompible, le devolvió el huevo a Yuhwa, quien lo envolvió en un paño y lo colocó en un lugar cálido. Cuando el huevo finalmente eclosionó, nació un niño. A la edad de 7 años, ya podía fabricar sus propios arcos y flechas, y luego fue nombrado Jumong ("Excelente Arquero").

Salvado por los pelos

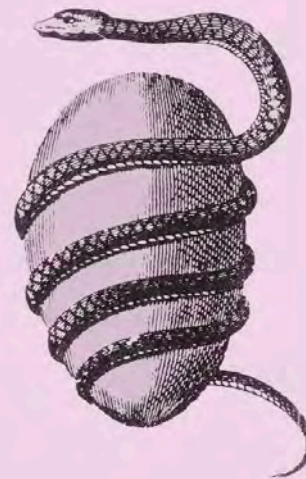
Cuando Jumong tenía 12 años, los hijos del rey Geumwa, amargamente celosos de sus habilidades, conspiraron para matarlo. Al enterarse de que su vida estaba en peligro, Jumong huyó al río Om, donde gritó que era nieto del gobernante de Cielo. Surgiendo de las rápidas aguas del río, tortugas acuáticas y peces formaron un puente sobre el cual podía cruzar. Tan pronto como estuvo a salvo del otro lado, el puente se disolvió y dejó a sus perseguidores varados al otro lado.

Jumong siguió viajando y llegó a Cholbon-ju en 37 años antes de Cristo y fundando allí su capital. Llamó al nuevo estado Koguryo y tomó "Ko" como apellido, comenzando la dinastía más larga en la historia de Corea.

El huevo

El poderoso y primordial motivo del huevo está en el corazón de los mitos de la creación en todo el mundo. En varias tradiciones, como el cuento de Pangu en la mitología china, el universo comienza como un huevo, del cual toda la vida nace y se desarrolla. En otros mitos, como la historia de Jumong, el nacimiento de un ser humano a partir del huevo primordial en circunstancias milagrosas desafía la naturaleza y señala el papel cósmicamente ordenado del héroe en la configuración de acontecimientos futuros.

Al producir un protagonista heroico, el huevo no es sólo un potente símbolo de nueva vida, sino un regalo del universo que permite la fundación de una nación entera y, en el caso de Jumong, una nueva era para Corea bajo su liderazgo. Se pueden encontrar mitos similares sobre el origen nacional en los antiguos cuentos populares de muchas naciones, incluidas Finlandia, Egipto, Angola y la India.



El huevo órfico, en Grecia, se creía que había nacido la deidad hermafrodita Fanes, también conocida como Protogenus, de quien descendían todos los demás dioses.

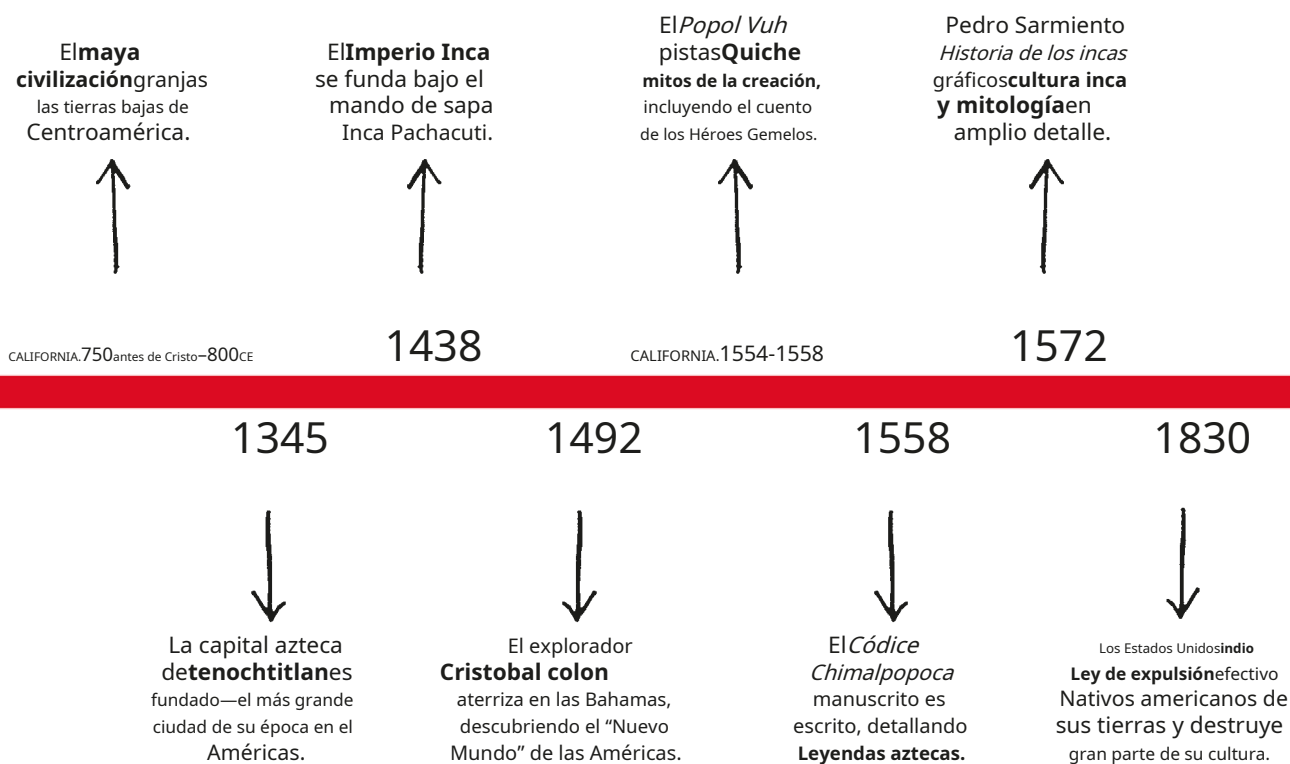
EL AME





RICAS





t Los primeros humanos que se asentaron en América fueron los paleoindios, quienes Cruzó a América del Norte desde Asia hace unos 22.000 años. Durante los milenios siguientes, emigraron al sur y hacia el año 16.500 antes de Cristo, la Patagonia, en el extremo sur de América del Sur, había sido colonizada por pueblos como los tehuelches.

Desde aproximadamente 3500 antes de Cristo En adelante, la civilización mesoamericana surgió en Centroamérica, estableciendo las primeras ciudades alrededor de 1800. antes de Cristo. Los mitos y leyendas de estos primeros pueblos tuvieron gran influencia en civilizaciones posteriores, como la maya, que floreció desde el año 750. antes de Cristo al siglo noveno y el Imperio azteca, que se desarrolló entre los siglos XIII y XVI. CE. En América del Sur, los incas alcanzaron prominencia y desarrollaron su

mitología de los siglos XII al XVI. CE. Los pueblos indígenas de América del Norte también desarrollaron culturas y leyendas muy diversas, desde los inuit del Ártico, que surgieron en el siglo XI. CE, a la nación navajo, que emigró hacia el suroeste alrededor del año 1400. CE.

Viejo Mundo versus Nuevo

La llegada de los europeos a finales del siglo XV transformó el Nuevo Mundo; las enfermedades que portaban mataron a millones, y la conversión al cristianismo y la occidentalización borraron muchos mitos indígenas. Si bien el daño causado a América por la llegada de colonos europeos es incalculable, las posteriores interacciones de primera mano con los pueblos indígenas significaron que, a partir del siglo XVI,

Muchos mitos se conservaron por escrito por primera vez. Fueron documentados por escritores europeos como Johannes Wilbert, explorando áreas remotas que el Viejo Mundo no había descubierto. Sin embargo, muchos mitos de los nativos americanos y de las Primeras Naciones canadienses se perdieron a finales del siglo XVIII cuando los colonos y las nuevas colonias atacaron las culturas nativas y las obligaron a asimilarse al modo de vida de los colonos.

Métodos de narración

Los nativos americanos generalmente no utilizaron lenguas escritas hasta su primer contacto con los colonos blancos. Todas las ramas de la mitología americana alguna vez se conservaron por tradición oral, pero algunos pueblos mesoamericanos, como los mayas y los aztecas, desarrollaron sistemas de

Edward Nelson
recoge más **10.000**
artefactos escribir
El esquimal sobre
Recta de Bering.



1899

los descubrimientos
del lingüista ruso
Yuri Knorosov
ayuda a descifrar
Jeroglíficos mayas.



1952

AL Kroeber's
Mitos yurok recoge
Mitos de la creación y
biografías del
yurok tribu.



1976

Johannes Wilbert y
Karin Simoneau publicar
una recopilación de *Gente*
literatura de la
Indios tehuelches.



1984

1900



James Mooney
mitos de la
Cherokeecoteja
la mitología de
esa tribu.

1970



Johannes Wilbert
recopilación, *Gente*
literatura de la
indios warao,
Esta publicado.

1979



GM Mullet's
mujer araña
Cuentos relata
cuentos variados de
Mitología hopi.

1992



John Bierhorst *Historia*
y mitología de los
aztecas traduce el
Códice Chimalpopoca.

jeroglíficos que les permitieron registrar sus mitos en colecciones como la *Popol Vuh* y el *Códice Chimalpopoca*. Otros pueblos utilizaron diferentes sistemas para documentar sus cuentos. Los incas, por ejemplo, pueden haber utilizado cuerdas anudadas.

Inicios comunes

En general, la mayoría de los pueblos americanos creían en una deidad creadora. Muchos de los mitos más centrales de América detallan cómo se crearon el cielo, la Tierra y todos los seres vivos. Para los Incas, este fue Viracocha, quien hizo el cosmos. Kóoch, el padre del cielo tehuelche, tuvo un papel similar. Los aztecas creían que el universo fue creado inicialmente por un dios dual masculino y femenino llamado Omēteotl, quien también creó los primeros cuatro dioses. Otra figura creadora clave fue la Madre Tierra,

quien apareció como una araña en muchas mitologías nativas americanas y fue el maestro de la humanidad.

El héroe que ayudaba o enseñaba a la humanidad era un tema recurrente en los mitos americanos. El pueblo Warao de América del Sur honró a una figura llamada Haburi que inventó la canoa. Los "Héroes Gemelos" mayas ayudaron a los humanos al derrotar a los Señores del Inframundo, salvando a los humanos del sacrificio. Los Hero Twins también comparten características con los dioses tramposos. Estas astutas deidades también son populares en los mitos norteamericanos, como los cuentos de cuervos de los pueblos inuit y de las Primeras Naciones.

Entendiendo el universo

La mitología de las Américas está profundamente ligada a las opiniones de sus pueblos indígenas sobre la espiritualidad y

religión. En particular, muestra los profundos vínculos entre la humanidad, el mundo natural y el cosmos. Los mitos estadounidenses conceptualizan el cosmos de maneras únicas. El mito de la creación Cherokee, por ejemplo, retrata el mundo como una isla flotando en el mar, sostenida por cuerdas, mientras que los Warao imaginan su mundo como una masa de tierra completamente rodeada por el océano.

Los mitos americanos a menudo incluían los cuerpos celestes. La rivalidad entre el sol y la luna es un tema común que aparece en varios mitos aztecas, incas y tehuelches. Para los aztecas en particular, la existencia se basaba en un ciclo de cinco soles y eras, cada uno de los cuales terminaba en destrucción, y el sacrificio humano era esencial para evitar la caída del quinto y último sol y, con él, el fin del mundo.



LA TIERRA ES UNA ISLA GIGANTE QUE FLOTA EN UN MAR DE AGUA

CREACIÓN CHEROKEE

EN BRIEF

TEMA
creación del mundo

FUENTE

Tradición oral, registrada en *Mitos de los Cherokee*, James Mooney, 1900.

CONFIGURACIÓN

El comienzo de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

Escarabajo de agua Dayuni'sī ("El nieto de Beaver"); la primera criatura en crear la tierra que se convirtió en la tierra.

Zopilote El animal responsable de las montañas y valles de la tierra.

Tsiska'gīlī El cangrejo rojo.

Hermano y hermana Los primeros humanos.

Los mitos nativos americanos sobre la creación típicamente correlazan los mundos natural y espiritual, y a menudo otorgan atributos divinos a los animales, el cielo y la Tierra. Muchos involucran a un Gran Espíritu que crea el mundo y todo lo que hay en él. Sin embargo, dentro de estas amplias similitudes, los mitos tribales varían mucho. Para los inuit, que viven en el borde del Océano Ártico, la diosa Sedna es una figura clave responsable de la creación de toda la vida marina. En la mitología iroquesa, procedente de los bosques del noreste, la Tierra nace sobre el lomo de una tortuga marina gigante.

La isla

Los Cherokee viven en los bosques del sureste. Al igual que el cuento iroqués, el mito de la creación cherokee comienza con un mundo acuático. Algunas versiones

sugieren que los animales existieron antes que la tierra, cuando todo era agua. Vivían muy por encima de esto, en un reino espiritual llamado Gālûñ'lătī.

Los animales miraron el agua y se preguntaron qué había debajo de la superficie. Una de las criaturas, Water Beetle, se ofreció a explorar, pero no había lugar para aterrizar, por lo que se sumergió profundamente bajo el agua. Encontró un poco de arcilla fangosa y nadó con ella, colocándola en la superficie del agua.

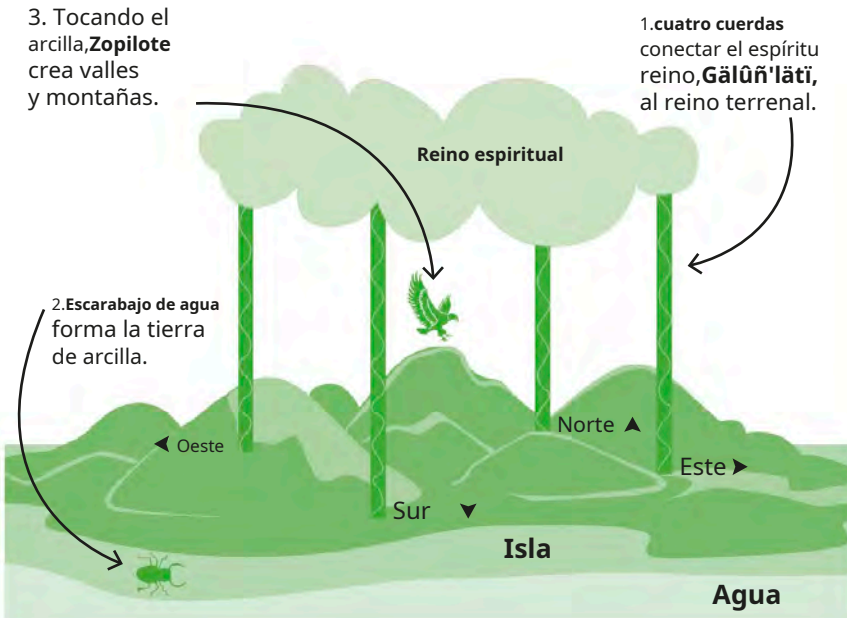
La arcilla se extendió formando una gran isla. Largas cuerdas en cada uno de los cuatro puntos cardinales sujetaban la tierra al reino espiritual en el cielo. En algún momento en el futuro, cuando la Tierra envejezca demasiado, los cables se romperán y la Tierra volverá a hundirse en el agua.

Desde el cielo, los animales observaron cómo crecía la isla. Los pájaros volaron para inspeccionar la nueva tierra. Todavía estaba suave y embarrado, así que después de esperar un poco más, Buzzard descendió y voló.



El escarabajo de agua Dâyuni'sī ("El nieto de Beaver"), tallada por el escultor John Julius Wilnoty (1940-2016), miembro de la Banda Oriental de Indios Cherokee.

La historia de la creación



sobre la isla. Allí donde sus cansadas alas rozaban el suelo, excavaban profundos valles; dondequiera que volaba de nuevo, surgían montañas. Esto explica por qué las tierras tradicionales de los Cherokee contienen tantas montañas.

Noche y día

Cuando el suelo estuvo completamente seco, los animales descendieron a la Tierra y encontraron que estaba muy oscuro. Entonces tomaron el sol y lo hicieron moverse por el cielo de este a oeste cada día. Al principio, el sol estaba demasiado cerca de la tierra y hacía tanto calor que quemó al cangrejo *Tsiska'gili'*, poniéndolo rojo. Los Cherokee creen que esto arruinó el carne de cangrejo y no la comerá.

Los animales movieron el sol hacia arriba hasta que alcanzó siete palmos de altura, justo debajo del arco del cielo. Después de esto, los animales y las plantas intentaron permanecer despiertos durante siete

días y siete noches para velar. Su creador les había dicho que hicieran esto, mucho antes de que se creara la Tierra. Los que lograron mantenerse despiertos fueron recompensados. Esto explica por qué animales como los búhos y las panteras pueden ver y cazar de noche. El cedro, el pino y otras plantas también se mantuvieron despiertas, y fueron recompensadas con la capacidad de permanecer verdes en cada estación.

Seres humanos

Finalmente el hombre llegó a vivir en la isla. Las primeras personas fueron un hermano y una hermana. El hermano golpeó a la hermana con un pez y le dijo que tuviera hijos. Después de esto, cada siete días, la mujer daba a luz a un niño. Sin embargo, la población creció tan rápidamente que el mundo empezó a estar demasiado poblado. A partir de entonces, las mujeres sólo podían dar a luz una vez al año.

Anetso

En la mitología Cherokee, durante la época anterior a que el hermano y la hermana vinieran a vivir a la Tierra, había una competencia entre las aves y los otros animales. Los pájaros convirtieron algunas criaturas pequeñas en murciélagos y ardillas voladoras para que pudieran unirse a los pájaros y jugar contra los otros animales.

Este mito se refleja en el juego de pelota de anetso, que está en el corazón de la identidad tribal Cherokee. Los Cherokee han practicado este juego, un precursor del lacrosse, durante cientos de años. Incluso hoy en día, los mayores cuentan la historia de la mítica primera competición a los jugadores antes de un partido.

Anetso es un juego intensamente físico, en el que se fomentan las entradas bruscas, pero también es profundamente espiritual. Un miembro de la tribu conocido como “prestidigitador” ayuda a preparar a los atletas con rituales de limpieza antes y después de los partidos, mientras otros miembros de la tribu realizan bailes y ceremonias.

porque tu [caducifolio árboles] no han perseverado hasta el fin, perderás tu pelo cada invierno.
Mitos de los Cherokee



TEJEDOR DE

VIDA YO SOY

MUJER ARAÑA

EN BREVE

TEMA
Creación

FUENTE

Tradición oral, registrada en *Historias de la Mujer Araña*, GM Mullett, 1979; *Un diccionario de mitos de la creación*, David Adams Leeming y Margaret Adams Leeming, 1995.

CONFIGURACIÓN

El comienzo de los tiempos; el suroeste de Estados Unidos.

FIGURAS CLAVES

tawa El Padre Sol; un dios creador.

mujer araña La Madre Tierra; una diosa creadora.

cualquiera de las tribus del suroeste de los Estados Unidos, como los Hopi,

Los Keres, los Choctaw y los Navajo comparten mitos de creación similares que explican cómo surgieron los primeros humanos. El mito de la creación Hopi afirma que al principio todo lo que existía era agua. Colgaba entre el reino de arriba (los cielos) y el reino de abajo, que se convertiría en la tierra. Tawa, el Padre Sol, controlaba todo lo de arriba, y la Mujer Araña, la Madre Tierra, gobernaba abajo.

Creando naturaleza

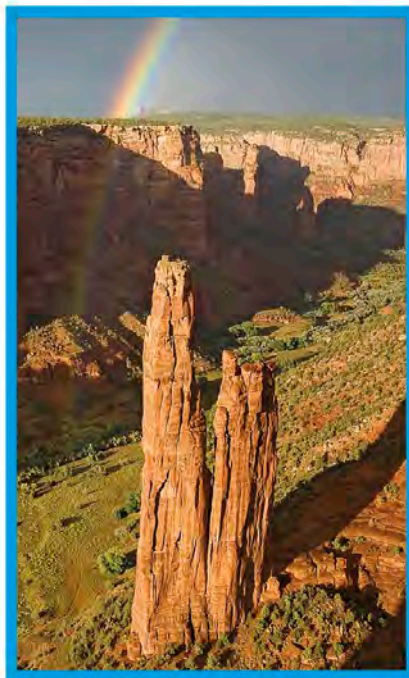
La Mujer Araña, también conocida como "Mujer Pensante" o "Abuela Araña", era una diosa creadora, de la que se decía que era tan antigua como el tiempo, pero tan joven como la eternidad. Para los navajos, la Mujer Araña es también una maestra que entregó el arte sagrado de tejer a la humanidad. Los Hopi se refieren a la diosa creadora como *Kokyangwutien* su idioma, pero

Roca Araña Es una aguja de piedra de 250 m (830 pies) de altura formada hace 230 millones de años en el Cañón de Chelly, Arizona. Tradicionalmente se considera la guarida de la Mujer Araña.

También veneramos a la Abuela Araña como *Gogyeng Sowuhti*, un espíritu de sabiduría y medicina. Ella habita en el Inframundo, que los Hopi ven como un lugar del que nace y debe emerger toda vida.

Creando naturaleza

Según los Hopi, Tawa y la Madre Tierra trabajaron juntos para crear el mundo. Mirando al





La Mujer Araña lleva una cruz, que simboliza el fuego, en este disco de concha de Misisipi (c.1000 CE). Los Choctaw creen que la Mujer Araña regaló el fuego a los humanos después de que los animales lo rechazaran.

En el cielo vacío, la Mujer Araña tejó una enorme telaraña, la cubrió con rocío y la arrojó al cielo, creando estrellas en lo alto. Entonces Tawa y la Mujer Araña decidieron poblar la tierra de animales.

Tawa soñó con pájaros volando y peces nadando en las aguas, y la Mujer Araña formó estos animales uno por uno con arcilla.

Se quedaron quietos hasta que ella los cubrió con una manta que había tejido. Mientras murmuraba sobre ellos, las criaturas se agitaron y la Mujer Araña les dio un espíritu a cada una.

Tawa y Spider Woman decidieron crear humanos para cuidar a los animales. Una vez más, la Mujer Araña creó estos nuevos seres con arcilla, y ella y Tawa pusieron la manta sobre ellos. Esta vez, sin embargo, no se movieron, así que, tomándolos en sus brazos, ella y Tawa cantaron hasta que los humanos cobraron vida. Tawa traería luz para brillar sobre ellos todos los días y llovería. El Padre Sol y la Madre Tierra decidieron ahora que habían cumplido sus roles y no crearían más seres, sino que les permitirían multiplicarse.

Guía de despedida

La Mujer Araña dividió al creciente pueblo en tribus, dándoles sus nombres e idiomas. Los pueblos Hopi, Zuni, Ute, Comanche y Pueblo fueron guiados desde el inframundo por la Mujer Araña.

“

Juntos, los primeros dioses colocaron un manto sagrado sobre los nuevos seres y cantaron el canto de la vida. los seres despertado a la vida.

***Un diccionario de
Mitos de la creación***

”

Cuando llegaron a la superficie, la Mujer Araña mostró a su gente el poder de la tierra, pasándola por sus manos y enseñándoles cómo cultivar alimentos. Ella dijo que los cultivos florecerían en sus tierras porque Tawa haría brillar su luz y llovería. Luego, la Mujer Araña regresó al Inframundo, prometiendo a la gente que ella y Tawa siempre cuidarían de sus creaciones.

tejido navajo

Si bien muchos historiadores creen que los navajos aprendieron el arte de tejer de los pueblos, la mitología navajo enseña que la Mujer Araña trajo el hilado y el tejido a la tribu. compartiendo sus conocimientos con la gente. Según los navajos, el hijo de la Mujer Araña hizo los primeros husos con un rayo y el primer telar con el sol, el cielo y la tierra.

Tejer mantas y alfombras sigue siendo una valiosa fuente de ingresos para los navajos, pero

También es fundamental para su espiritualidad holística, que no hace distinción entre el arte y la vida cotidiana. A través del ejemplo y sus historias, los mayores todavía hoy enseñan esta visión del mundo.

Los jóvenes tejedores escuchan el mito de los orígenes del arte al mismo tiempo que comienzan a aprender el proceso. Antes de comenzar, los ancianos les indican que encuentren una telaraña temprano en la mañana, aún brillando por el rocío, y que coloquen la palma de su mano sobre la telaraña sin destruirla. De esta manera, sus espíritus pueden recibir el don sagrado de tejer de la Mujer Araña.





COMENZAR UNA PIEL DE CIERVO

BAILA POR ELLO PORQUE TODO LLEGARA FUERA BIEN DE ESO

LOS WOGES RESUELVEN UNA DISPUTA

EN BREVE

TEMA

Trayendo equilibrio a el mundo

FUENTES

Tradición oral transcrita en *Renovación Mundial: Un sistema de culto de los nativos del noroeste de California*, AL Kroeber y EW Gifford, 1949.

CONFIGURACIÓN

Noroeste de California en la época de los Woge.

FIGURAS CLAVES

Woge El primer pueblo de la tribu Yurok; Seres antiguos que vivían a lo largo del río Klamath.

Kepel Ancestros de la tribu Yurok, que vivían río arriba de los aldeanos Turip.

Turip Tribu que vive río abajo del Kepel.

C Fundamentales para la cultura de los Yurok y otros nativos americanos son tradicionales. ceremonias que presentan danzas sagradas. Entre las más importantes se encuentra la Danza de la piel de ciervo (los ciervos eran una fuente de alimento fundamental), que todavía se realiza durante los rituales de la Renovación Mundial para salvaguardar la tierra. En la mitología Yurok, la danza también se asocia específicamente con la construcción de una presa de salmón. El relato de los orígenes de la danza fue

contado al antropólogo estadounidense Alfred L. Kroeber a principios del siglo XX por Jim, un yurok de Pekwan en el actual condado de Humboldt.

En la época de los Woge, los antiguos seres espirituales que los Yurok consideraban el Primer Pueblo,

Un hombre Hupa sostiene una lanza en la mano. listo para pescar en una fotografía de 1923 de Edward S. Curtis. En ese momento, el salmón era importante para la supervivencia en las áreas donde las tribus tenían derecho a pescar.



Líderes espirituales

Los hombres y mujeres que asumen el papel de líderes espirituales en las comunidades nativas americanas todavía inspiran un gran respeto. Aunque muchas tribus ya no usan la palabra "chamán", se dice que estos líderes reciben poder y conocimiento, principalmente a través de los sueños, de espíritus ancestrales prehumanos que partieron o se transformaron en animales, árboles, rocas y plantas cuando llegaron los humanos. Muchos de los líderes actuales son sanadores y utilizan sus poderes espirituales y

Medicina natural para tratar enfermedades. En el pasado, a menudo se les pedía que predijeran el futuro o que hicieran buena pesca o caza.

Tradicionalmente, los líderes espirituales del noroeste de California desempeñan un papel clave en las ceremonias anuales de Renovación Mundial. Para prepararse, los líderes van a colinas cercanas para ayunar y orar, e invocar los poderes curativos de sus espíritus ancestrales. Durante el ritual, ataviados con máscaras e insignias, realizan ritos curativos y participan en danzas sagradas.



Tradicionalmente, Yurok y Hupa Los chamanes eran mujeres que recibían su vocación en sueños. Este chamán Hupa fue fotografiado en 1923.

Los salmones grandes ya no nadaban río arriba por el río Klamath hasta donde vivía el Kepel. Sólo podían pescar peces pequeños y se enojaron porque el salmón era su alimento básico. La causa fue una presa construida cerca de la desembocadura del río por el Turip; los peces maduros que venían del océano para desovar río arriba no podían nadar más allá de ese punto.

Un hombre de Kepel decidió que debían retirar la presa y llevarla a su aldea. Con la ayuda de su gente, lo sacó del río y se lo llevó. La gente de Turip estaba enojada por la pérdida de su presa. Querían recuperarlo y partieron hacia Kepel para intentar recuperarlo.

Un acuerdo pacífico

A medida que el pueblo Turip se acercaba, su jefe vio a los numerosos aldeanos de Kepel trabajando en la instalación de su nueva presa. Temiendo que su gente pudiera morir si atacaban, decidió no luchar contra el pueblo Kepel. Mientras estaban en la ladera que dominaba la presa, les dijo a sus hombres: "Será mejor que demos

levántalo y deja que se lo queden. Nosotros también nos ocuparemos de esta presa; Lo visitaremos de vez en cuando para verlo".

El hombre de Kepel que había tomado la presa de Turip anunció entonces que se quedaría en su aldea y declaró que debería comenzar una danza de piel de ciervo "porque todo saldrá bien de ahí". Llamó a la gente a bailar y reconstruir la presa todos los años, advirtiendo que se producirían "muchas enfermedades" si no lo hacían.

Espíritus vigilantes

Entonces los Woge, que aprobaron la presa, comenzaron a dejar a los aldeanos de Kepel para buscar lugares desde donde pudieran vigilar a toda la gente. En cada lugar se comprometieron a crear una Danza de Piel de Venado para traer buena suerte, y la gente en cada uno de estos nuevos sitios estaba feliz; Río arriba, en Olar, por ejemplo, decían: "Cuando esté mal en el mundo, volverá a estar bien cuando bailen aquí".

Algunos Woge se quedaron cerca de Kepel y subieron a 10 pequeñas colinas que dominaban el pueblo para vigilar.

por el humo de los fuegos de los aldeanos que indicaba que, como prometieron, se habían reunido en el río Klamath para reconstruir la presa del salmón.

Cada año, los Yurok recreaban la construcción de la presa en otoño, en el pico de la temporada del salmón. Este ritual culminó con la Danza de la piel de venado, realizada por hombres que portaban postes de los que colgaban pieles de venado, seguida de una Danza del Salto. El evento, que Kroeber vio y describió, continuó hasta el siglo XX.

“

Muy bien, mantenlo bien.
Mantenlo mientras hagan el
baile de piel de ciervo,
porque será bueno
para la gente.

Renovación Mundial

”



ELLA ERA LA SOMBRA DE LA BALLENA

EL CUERVO Y LA BALLENA

EN BREVE

TEMA

embaucadores de animales

FUENTE

Tradición oral registrada en *El esquimal sobre el estrecho de Bering*, Edward W. Nelson, 1899.

CONFIGURACIÓN

El Ártico en la antigüedad.

FIGURAS CLAVES

Cuervo Creador del mundo, un dios embaucador.

Ballena Una criatura marina honrada por los inuit.

Una mujer El *inua*, el corazón y el alma, o espíritu, de la ballena.

F Para los inuit de Alaska y otras partes de la región ártica occidental, Cuervo era un poderoso dios creador. Él creó el mundo, dando origen a la luz, al hombre y a los animales. Al mismo tiempo, Raven era un embaucador y un cambiaformas, ocultando su forma humana dentro del cuerpo de un pájaro. Esta es una característica común de otros héroes animales en los mitos de los nativos americanos.

Las historias inuit que involucran a Raven y la ballena exploraron la naturaleza dual de la transformación de Raven: cambió su forma, pero también aprendió

de los desastres que le sobrevinieron. En muchas versiones de la historia, el héroe tramposo era completamente manipulador y egoísta, mientras que otras adaptaciones permitieron a Raven redimirse a través de danzas y canciones curativas. Sin embargo, lo central de cada historia era el sacrificio sagrado de la ballena y el honor de su *inua*, o alma.

Cuervo ve la ballena

Según un mito inuit, Cuervo contemplaba el mar desde la orilla, admirando el mundo que había creado. En la amplia extensión azul, divisó una forma grande y elegante que se movía a través del agua. Cuervo, curioso, se acercó y se dio cuenta de que era una ballena. Nunca había visto el interior de esta criatura gigantesca y le ordenó a la gran bestia que abriera la boca. Cuando la ballena obedeció, Raven voló adentro, llevando su taladro contra incendios, como siempre hacía.

Se encontró en una habitación bellamente iluminada por una lámpara en un extremo y custodiada por una mujer joven.



Los inuit tallaron máscaras, como este cuervo estilizado del siglo XIX, para usar en bailes rituales. Las máscaras de animales eran populares, pero también podían representar personas o características.

“

El cuervo levantó una de sus alas, levantó el pico y

como una máscara, hasta la parte superior de su cabeza, y se cambiaba en una vez en un hombre.

El esquimal sobre
Estrecho de Bering

”

Raven reconoció a la mujer como la ballena *inuua*, su corazón y su alma. La mujer le dijo a Raven que se alejara de la lámpara. Él hizo lo que ella le pidió, pero notó que el aceite goteaba en la lámpara desde un tubo que recorría la columna vertebral de la ballena.

Tentado por el aceite

El *inuase* ofreció a traer bayas y aceite para su huésped. Antes de salir de la habitación, le advirtió a Raven que no

Tallado en madera, esta máscara toma la forma de una ballena, pero también se parece a una canoa con remos. Es posible que se haya usado durante las ceremonias inuit para garantizar una caza exitosa.

tocar el tubo del que goteaba el aceite mientras ella estaba fuera de la habitación. Lo mismo sucedió al día siguiente, y al día siguiente. Cada vez que la mujer iba a buscar comida para Raven, le advertía que no tocara el aceite.

Durante tres días, Raven fue paciente, pero al cuarto día no pudo contener su codicia. Tan pronto como la mujer salió de la habitación, Raven arañó el tubo y lamió el aceite lo más rápido que pudo. Cuando arrancó el tubo del techo para hacer que el aceite fluyera más rápido, el aceite salió a borbotones, inundó el vientre de la ballena y apagó la lámpara, sumergiendo la habitación en una oscuridad total.

El *inuana* nunca regresó. Cuervo rodó dentro de la ballena mientras ésta se revolcaba en el océano. El gran animal sólo se quedó quieto cuando las olas lavaron su cadáver.



a la costa. Tan pronto como la gente se enteró de la ballena, corrieron a la orilla para cortar la carne y Cuervo escapó desapercibida. Regresó como hombre y advirtió a la gente que si encontraban un simulacro de incendio dentro de la ballena morirían.

La gente huyó asustada mientras Cuervo, transformado nuevamente en pájaro, daba gracias a la ballena *inuua* para el banquete que estaba a punto de disfrutar.



La caza sagrada de la ballena

La caza de ballenas es una antigua práctica inuit, fundamental para la supervivencia y las creencias del pueblo ártico, y una versión de la cual continúa en la actualidad. Las comunidades balleneras se prepararon para la caza anual confeccionando ropa y fundas para barcos nuevos. Los cazadores realizaban ceremonias de limpieza y se armaban con amuletos especialmente tallados y

pueblo inuit tradicionalmente cazaban narvales y otras ballenas, nutrias marinas y focas. También pescaban salmón a través de agujeros en el hielo.

armas. Estos rituales mostraban un gran respeto hacia la ballena y su espíritu, y representaban creencias profundamente arraigadas de que el éxito de los cazadores dependía de asegurar la cooperación del espíritu.

Después de la caza, los inuit dieron la bienvenida a la ballena muerta con un obsequio de agua fresca presentada en un cubo ceremonial. Cantaron canciones para celebrar el sacrificio de la ballena. Honrar a la ballena de esta manera aseguraba el éxito el año siguiente, ya que el espíritu de la ballena regresaría al mar para decirles a otras ballenas que había sido bien tratada.

Y EL SOL PERTENECE A UNO Y LA LUNA AL OTRO

LOS HÉROES GEMELOS



EN BREVE

TEMA

Sacrificio y renacimiento

FUENTES

Popol Vuh, Anónimo,
mediados del siglo XVI.

CONFIGURACIÓN

Tierra; Xibalba (El Inframundo Maya), al principio de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

Hun-Hunahpú Padre de los héroes gemelos.

Xquic Diosa de la luna; madre de los héroes gemelos.

Hunahpú e Ixbalanqué

Los gemelos héroes; hijos de Hun-Hunahpu y Xquic.

Vucub-Caquix dios guacamayo; padre de Zipacana y Cabrakán.

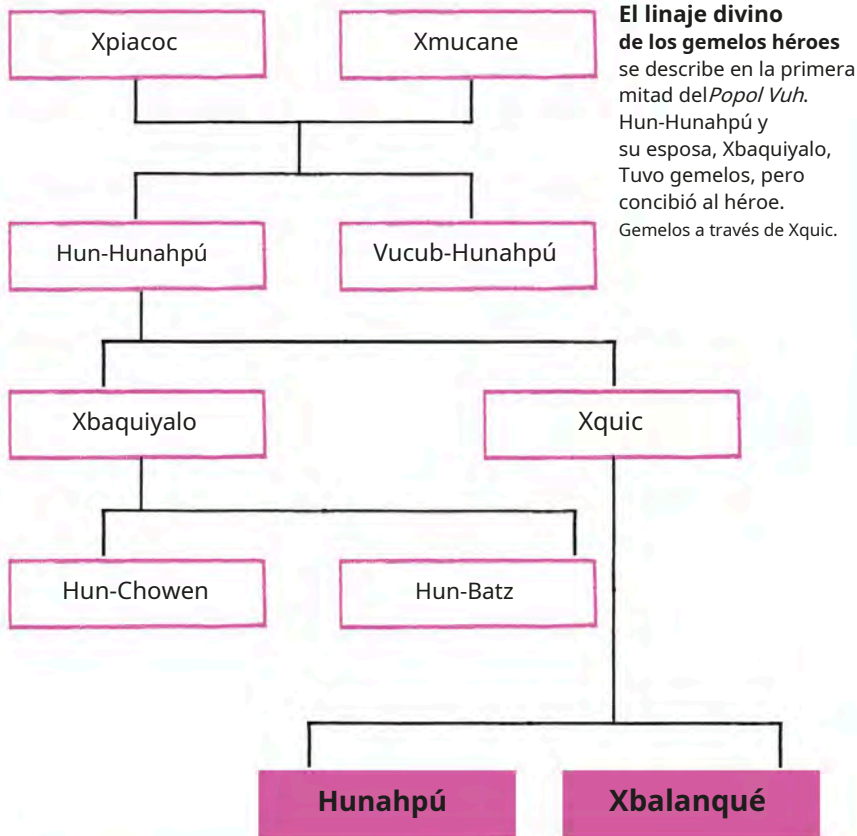
Hun-Came y Vucub-

Vino Los dos dioses de la muerte más importantes del inframundo.

hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú eran hijos gemelos del divino casamentero Xpiacoc y de la diosa partera Xmucane. La esposa de Hun-Hunahpu era una deidad llamada Xbaquiyalo, y juntos tuvieron gemelos: Hun-Chowen y Hun-Batz. El bullicioso juego de pelota de los gemelos atrajo la ira de los Señores de Xibalbá, un mortal inframundo de enfermedad y decadencia.

Los Señores atrajeron a los gemelos al Inframundo para jugar a la pelota contra ellos. Sin embargo, antes de que el juego pudiera desarrollarse, los gemelos fueron sometidos a una serie de desafíos. Cuando fracasaron, fueron sacrificados y enterrados.

Ver también: Las aventuras de Thor y Loki en Jötunheim 146–47 · La epopeya de Gilgamesh 190–97 · La leyenda de los cinco soles 248–55



El Popol Vuh

El *Popol Vuh* Proporciona el relato más completo de muchos mitos mayas clave y es quizás el documento sagrado mesoamericano más importante que aún existe. Está dividido en tres partes: la primera trata de la creación del mundo, la segunda se centra en la historia de Hunahpú e Xblanqué, y la tercera describe la fundación de la dinastía Quiché.

Basándose en siglos de tradición oral, el *Popol Vuh* fue escrito originalmente en jeroglíficos mayas entre 1554 y 1558. Se consultaba cada vez que los Señores del Quiché se reunían en consejo (*Popol Vuh* significa "Libro de Consejos"). Después de la llegada de los españoles a principios del siglo XVI, quemaron libros de jeroglíficos mayas, pero los *Popol Vuh* sobrevivió y fue transcrito en secreto al quiché, una lengua maya, utilizando el alfabeto romano.

Una copia del documento transcrito llegó a Chichicastenango, un pueblo en las tierras altas de Guatemala. De 1701 a 1703, el párroco Francisco Ximénez tradujo el texto en columnas paralelas al quiché y al español. Su manuscrito sigue siendo el relato escrito más antiguo que se conserva del *Popol Vuh*.



Extractos de la *Pueblo Vuh*

manuscrito, traducidos por Ximénez, se conservan en el Museo Arqueológico de Roszbach en Chichicastenango, Guatemala.



debajo del juego de pelota en el Inframundo. Hun-Hunahpú fue decapitado y su cabeza colgada de un árbol de calabaza como advertencia a quienes pudieran cruzarlos. Incluso después de la muerte, conservó su potencia. Su saliva goteó en la mano de la diosa luna Xquic y la impregnó.

Xquic, huyendo de su enojado padre en el Inframundo, buscó refugio con la madre de Hun-Hunahpú en la tierra. Xmucane la aceptó.

selecciones xquic La cabeza de Hun-Hunahpú del árbol prohibido, confundiéndola con una calabaza, en esta ilustración de Gilbert James para *Los mitos de México y Perú*, por Lewis Spence (1913).



Los héroes gemelos juegan contra los señores del inframundo en un relieve de piedra del Juego de Pelota Sur de la antigua ciudad de El Tajín, México.

en su casa. Xquic dio a luz a Hunahpú e Ixbalanqué, quienes crecieron hasta convertirse en los Héroes Gemelos.

joven astucia

Los medio hermanos mayores de los Hero Twins, Hun-Chowen y Hun-Batz, Temía que los recién llegados los eclipsaran y trataron de matarlos. Obligaron a Hunahpú e Ixbalanqué a cazarlos, pero los gemelos aprovecharon este desaire para vencerlos. Le dijeron a Hun-Chowen y Hun-Batz que algunos pájaros a los que habían matado estaban atrapados en ramas altas y no se habían caído. Cuando Hun-Chowen y Hun-Batz subieron a buscarlos, el árbol creció tanto que no pudieron descender. Abandonados allí, se convirtieron en monos, pero fueron

Tan avergonzados por su nueva apariencia que huyeron de casa.

Domar a los dioses rebeldes

El dios de la tormenta Huracán pidió a los Héroes Gemelos que derrotaran al jactancioso dios guacamayo Vucub-Caquix, quien afirmaba que su nariz de metal era la luna y su brillante nido era el sol. Los Hero Twins se acercaron a él mientras se alimentaba en un árbol y le dispararon con una cerbatana. Se escapó, por lo que los Hero Twins recurrieron al engaño. Persuadieron a dos dioses ancianos, el Gran Pecarí Blanco y el Gran Coatí Blanco, para que se acercaran a Vucub-Caquix haciéndose pasar por curanderos. El dios guacamayo aceptó su ayuda, pero le arrancaron el adornos y reemplazó sus ojos con granos de maíz. Despojado de su esplendor, pereció.

Huracán luego solicitó que los Héroes Gemelos despacharan a los igualmente jactanciosos hijos de Vucub-Caquix,

Zipacna, un monstruo cocodrilo demonio, y Cabrakan, el dios del terremoto. Zipacná había matado anteriormente a los Cuatrocientos Niños, que eran los dioses del alcohol. Hunahpú e Ixbalanqué hicieron un cangrejo falso con flores y una piedra y lo colocaron en un espacio estrecho.

“

Después volverás

a la vida de nuevo... ¿no nos trajiste aquí para que te entretuviéramos a ti, a los señores, a tus hijos y a tus hijos?

tus vasallos?

Popol Vuh

”

debajo de una montaña que sobresale. Zipacana se metió en la grieta. Cuando intentó agarrarlo, los Gemelos le derribaron la montaña y lo convirtieron en piedra.

El hermano de Zipacná, Cabrakán, el dios del terremoto, se enorgullecía de derribar montañas. Los Hero Twins le dijeron que conocían una montaña en constante crecimiento. Cabrakán exigió que se lo mostraran para poder destruirlo. Mientras seguía a los Hero Twins, empezó a tener hambre. Le dieron de comer un pájaro asado que habían encantado. Cuando lo comió, se debilitó y los Héroes Gemelos lo ataron y lo enterraron. Ahora sostuvo montañas en lugar de destruirlas.

Partido final

Un día, mientras los Héroes Gemelos jugaban a la pelota, su ruidoso juego molestó una vez más a los señores del Inframundo, quienes convocaron a Hunahpú e Ixbalanqué a otro juego en el Inframundo.

Los señores del inframundo ganaron el primer partido y los Hero Twins tuvieron que pasar una noche en Razor House, que estaba llena de afilados cuchillos de piedra que se movían por sí solos. Los Hero Twins sobrevivieron persuadiendo a las espadas para que dejaran de moverse. Sobrevivieron a las corrientes de aire y al granizo de Cold House, a las bestias de Jaguar House y a las llamas de Fire House. Su prueba final fue Bat House. El desastre se produjo cuando un murciélago descendió y decapitó a Hunahpú. Ixbalanqué hizo una nueva cabeza para su hermano usando una calabaza, y los Héroes Gemelos continuaron jugando, usando la cabeza de Hunahpú como pelota. Los Hero Twins distrajerón a sus oponentes, volvieron a colocar la cabeza de Hunahpu y ganaron el partido.

Furiosos por su derrota, los señores del Inframundo conspiraron para matar a Hunahpú e Ixbalanqué

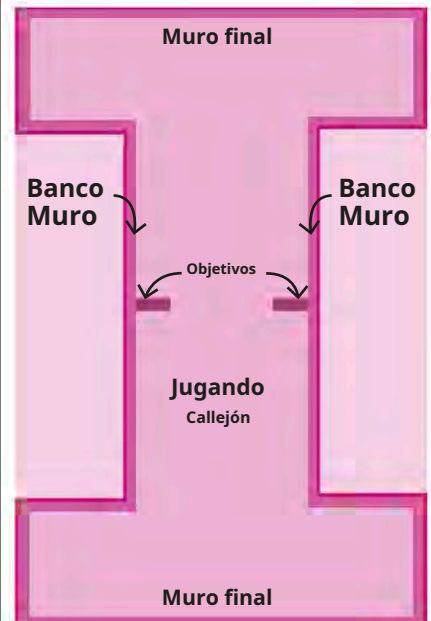
quemándolos en un hoyo de piedra. Los Hero Twins habían sido informados de este plan y voluntariamente saltaron a las llamas. Sus huesos fueron triturados hasta convertirlos en polvo y arrojados a un río. Después de cinco días, renacieron como bagres y luego tomaron forma humana. Los Héroes Gemelos vagaron por el Inframundo como vagabundos anónimos y ganaron gran fama como magos. Los señores del Inframundo los convocaron para actuar, sin saber que eran los Héroes Gemelos.

En su espectáculo, Ixbalanqué parecía sacrificar a Hunahpú, haciendo rodar su cabeza decapitada por el suelo, extrayendo su corazón y luego devolviéndolo a la vida. Cuando Hun-Came y Vucub-Came exigieron que se les hiciera el truco, Ixbalanqué y Hunahpú rápidamente los sacrificaron. Revelando su verdadera identidad como los Héroes Gemelos, se negaron a resucitar a sus víctimas. A partir de entonces, declararon, no habría más sacrificios humanos a los señores del Inframundo. Los Héroes Gemelos luego ascendieron a los cielos; Ixbalanqué se convirtió en el sol y Hunahpú en la luna. Esto llevó al cosmos a su orden actual.

El juego de pelota mesoamericano Era un deporte ritual que se remonta al segundo milenio, antes de Cristo. Relieves escultóricos en juegos de pelota después de ca. 800 ce indican que el deporte puede haber incluido sacrificio humano. El tribunales, que fueron Alrededor de 197 pies (60 m) de largo, incluía dos anillos de portería a través de los cuales Los jugadores intentaron conseguir una pelota de goma pesada.



Meta
vista lateral



Interpretando a los héroes gemelos

Algunos eruditos han cuestionado la interpretación de que Hunahpú se convirtió en la luna. Esto se debe a que los mayas generalmente ven la luna como femenina. Como tal, se sugiere que Hunahpú en realidad se convirtió en Venus, la estrella de la mañana.

Otra tradición considera que los Héroes Gemelos representan diferentes fases del sol, con Hunahpú simbolizando el día y Xbalanqué la noche. Incluso existe una teoría que propone que Hunahpú sólo representa

la luna llena, y que su madre Xquic da cuenta de sus otras fases. Otras interpretaciones pintan el mito como una exploración de la posibilidad de renacer a través del rito del sacrificio.

Muchas de estas incertidumbres surgen de la *Popol Vuh* mismo. Aunque se basa en un mito antiguo, el texto maya original fue compuesto décadas después de la llegada de los españoles, lo que puede haber provocado inconsistencias en su contenido.



EL

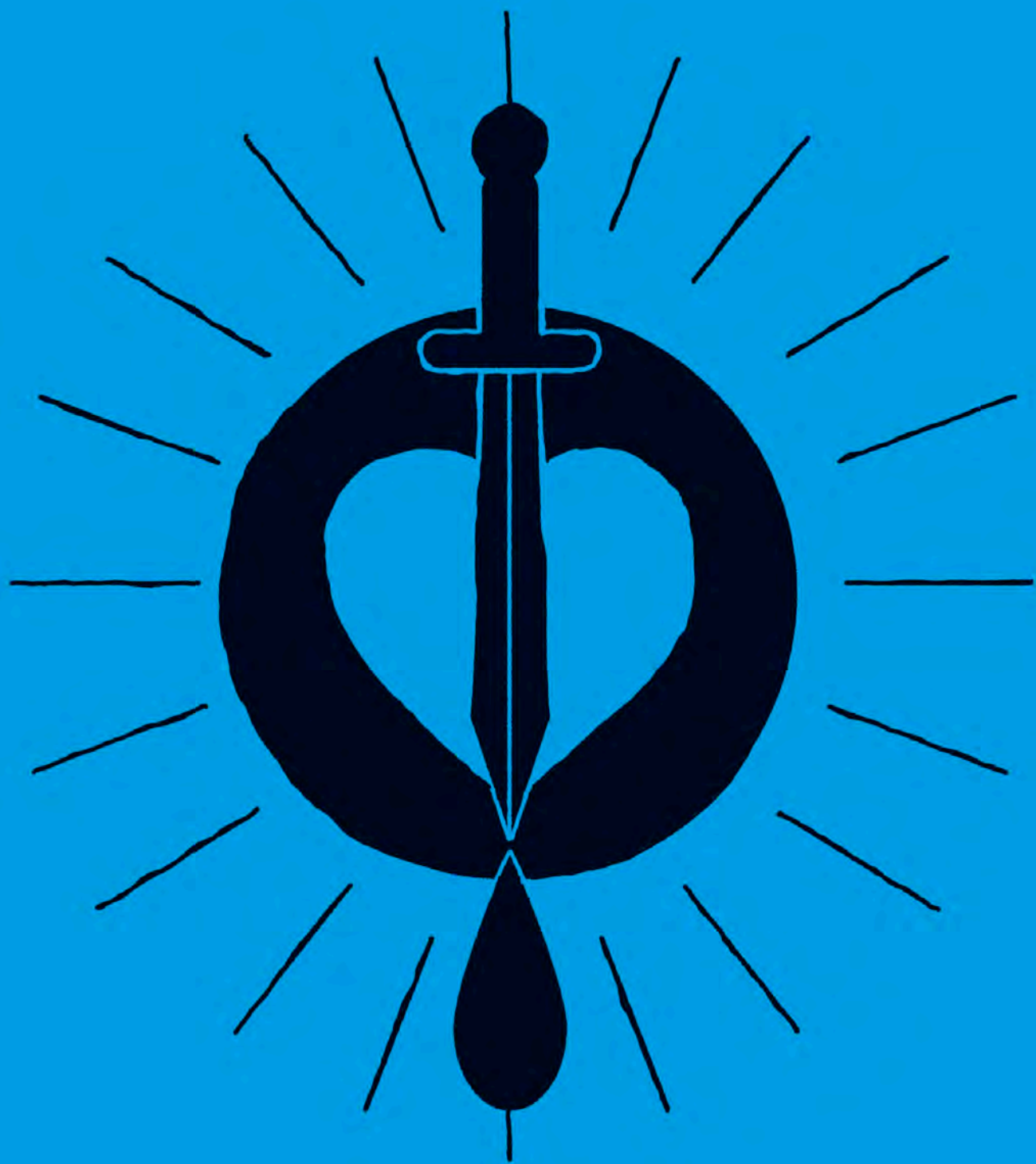
Sudno

América tGA LLINA

FUE AL CIELO

LA LEYENDA DE LOS CINCO SOLES





EN BREVE

TEMA

Los ciclos de la creación.

FUENTE

"La leyenda de los soles".

Códice Chimalpopoca,

Anónimo, 1558; *Historia y*

Mitología de los Aztecas, John

Bierhorst, 1992.

CONFIGURACIÓN

El comienzo de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

ometeotl Deidad creadora.

Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Xipetotec, Huitzilopochtli Dioses de primera generación.

Tláloc Dios de la fertilidad y la lluvia.

Chalchiuhtlicue Segunda esposa de Tláloc.

Tlaltecuhli Monstruo marino.

Mictlantecuhtli Señor de los muertos en el inframundo.

Tonatiuh, Quinto Sol Dios enfermizo Nahuatl, transformado.

In la mitología azteca, el mundo actual no fue el primero en existir; fue precedido por otros cuatro. Cada mundo comenzó con la creación de un nuevo sol y terminó con su destrucción. Nuestro mundo, por tanto, es el Quinto Sol.

Antes de la creación existió Omoteotl, quien residía en el nivel más alto del cielo. La deidad, cuyo nombre significa "energía cósmica dual", era tanto masculina como femenina. Omoteotl dio origen a la primera generación de dioses: Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Xipetotec y Huitzilopochtli. Estos cuatro dioses crearon todas las demás deidades y luego crearon el mundo y su flora y fauna. Para dar luz a este mundo, se eligió a Tezcatlipoca ("Espejo humeante") para que fuera el Primer Sol. En esta época, una raza primitiva de gigantes, que subsistían únicamente a base de raíces y bellotas, poblaba la Tierra.

La relación entre Quetzalcóatl ("Serpiente emplumada") y Tezcatlipoca se convirtió en el motor de la creación. Los dos dioses tenían características marcadamente diferentes. Quetzalcóatl se asoció con la armonía, el equilibrio y el aprendizaje. Tezcatlipoca fue una fuerza de destrucción, conflicto y

“

Aquí hay cuentos de sabiduría hechos hace mucho tiempo, sobre cómo era la tierra.

establecido, cómo todo fue establecido... cómo todos los soles que allí comenzaron.

Historia y mitología de los aztecas

”

cambiar. Sin embargo, Quetzalcóatl, celoso de que Tezcatlipoca hubiera sido elegido para ser el Primer Sol, lo derribó del cielo al mar. Tezcatlipoca surgió del agua en forma de un jaguar gigante. En su furia, ordenó a los jaguares del mundo que devoraran a la raza de gigantes. La tierra quedó sumida en la oscuridad. Después de 676 años, la era del Primer Sol había terminado.

Se creó otra raza de personas. Quetzalcóatl se convirtió en el Segundo Sol. Este mundo duró sólo 364 años. Tezcatlipoca lo acabó

El imperio azteca

Los aztecas llegaron al centro de México desde el norte alrededor de 1250 y se instaló en zonas pantanosas. Según la leyenda, eligieron el sitio de su capital, una isla en el lago de Texcoco, donde ahora se encuentra la Ciudad de México, después de ver un águila devorando una serpiente sobre un cactus. Fundaron la ciudad en 1325 y la llamaron Tenochtitlán ("Lugar del fruto del cactus"). Para protegerse, los gobernantes aztecas hicieron alianzas matrimoniales con otras ciudades-estado. Acamapichtli, el

Producto de una de esas uniones, fundó la dinastía imperial azteca en 1376. En 1428, el emperador Itzcóatl se alió con otras dos ciudades-estado en la Triple Alianza Azteca y lideró la conquista de otras ciudades-estado vecinas. Tenochtitlán se convirtió en la capital de un vasto azteca.

Imperio y era una de las ciudades más grandes del mundo cuando llegaron los conquistadores españoles en 1519. Sin embargo, los aztecas no pudieron resistir las armas europeas y las enfermedades que trajeron los españoles, y el imperio fue derrocado en 1521.



vengando su desaire anterior, derribando a Quetzalcóatl y creando un gran huracán que arrasó con toda la gente.

Sequía e inundaciones

Como Quetzalcóatl y Tezcatlipoca habían traído egoístamente el desorden a la creación a través de su rivalidad, los otros dioses decidieron que alguien más debería tener el honor de ser el nuevo sol. El Tercer Sol era el dios de la lluvia Tláloc. Estaba casado con Xochiquetzal, diosa de la belleza. Su unión terminó cuando Tezcatlipoca secuestró y sedujo a Xochiquetzal. Llorando a su amada esposa, el afligido dios se negó a enviar lluvia para nutrir la tierra y el mundo se secó. La gente continuamente le suplicaba que pusiera fin a la sequía, pero fue en vano. Cansado de sus llamamientos, Tláloc envió torrentes de fuego que convirtieron el

Cinco soles

Tezcatlipoca—676 años



Quetzalcóatl—364 años



Tláloc—312 años



Chalchiuhtlicue—676 años



Tonatiuh—era azteca



mundo a cenizas. El Tercer Sol fue el de vida más corta de todos, existiendo sólo durante 312 años.

Cuando Tláloc se volvió a casar, tomando como esposa a Chalchiuhtlicue, la diosa de los arroyos y las aguas tranquilas, Quetzalcóatl se alió con ella y ella se convirtió en el Cuarto Sol. Tezcatlipoca, sin embargo, nuevamente ayudó a poner fin a este mundo. Le dijo a Chalchiuhtlicue que ella no amaba sinceramente a la gente de este cuarto mundo, sino que sólo era benevolente porque quería sus elogios.

Chalchiuhtlicue lloró tanto que sus lágrimas crearon un gran diluvio que inundó el mundo y duró 52 años. Todas menos dos personas se dedicaron a pescar. La pareja que sobrevivió se llamaba Tata y Nene. Flotaban sobre un tronco hueco y subsistían con una sola mazorca de maíz cada uno, que

Quetzalcóatl y Tezcatlipoca enzarzarse en combate en una imagen del *Códice Borbónico* (ca. siglo XVI). Los escribas aztecas pintaban con pigmentos derivados de plantas, árboles, rocas e insectos.

fue suministrado por Tezcatlipoca con la condición de que no comieran nada más. Cuando las aguas disminuyeron, Tata y Nene capturaron un pescado y lo asaron, desafiando las instrucciones de Tezcatlipoca. Cuando el dios se enteró, los convirtió en perros. El Cuarto Sol había durado 676 años.

Unidos contra el enemigo

Al darse cuenta ahora de que sus disputas sólo habían causado destrucción, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca comenzaron a trabajar juntos. Un feroz monstruo marino llamado Tlaltecuhli se había instalado en los océanos. Su cuerpo estaba cubierto con múltiples bocas para satisfacer su implacable-

Los aztecas usaban un calendario dual.—un calendario solar de 365 días para la agricultura y un calendario ritual sagrado de 260 días. Este último se agrupa en 20 periodos iguales para 20 deidades, cada una señor de su propio dominio, rodeando el sol Dios, Tonatiuh.



apetito. Para derrotar a este formidable enemigo, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca tomaron forma de serpientes, y Tezcatlipoca usó parte de su cuerpo como cebo para intentar atrapar a Tlaltecuhli. Cuando el monstruo salió a la superficie, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca lo agarraron y lo partieron en dos. La mitad fue lanzada hacia arriba para crear el cielo y las estrellas; la otra mitad flotó en el océano y se convirtió en la tierra. En la pelea, Tezcatlipoca perdió su pie derecho; a menudo se le representa con un trozo de obsidiana en su lugar.

Tomando el cuerpo terrestre de Tlaltecuhli—aún vivo incluso después de su violenta división—Xipetotec

y Huitzilopochtli los transformó en elementos que pudieran sustentar al ser humano en el futuro. El cabello del monstruo se convirtió en árboles y hierbas, su piel se convirtió en plantas, su nariz en colinas y valles, sus ojos y cuencas en pozos y cuevas, y sus hombros en montañas. La voracidad de Tlaltecuhli aún permanecía y exigía sangre humana como forma de sacrificio.

Recreando humanos

Quetzalcoatl decidió viajar al Inframundo para reunir los huesos de generaciones anteriores de humanos y crear una nueva raza para repoblar

la tierra. Primero tuvo que pedir permiso a Mictlantecuhli, señor del Inframundo. Cuando Quetzalcoatl pidió los huesos, Mictlantecuhli dijo que se los entregaría si Quetzalcoatl lo rodeaba cuatro veces mientras

tocando una trompeta de caracola. Fue un truco. La caracola que le dieron a Quetzalcoatl no tenía agujeros por los que pasar el aire. Sin inmutarse, el dios cumplió la tarea usando gusanos para hacer agujeros en el costado del caparazón y colocando abejas en su interior para hacerlo tararear. A Quetzalcoatl se le suele representar con una caracola en el pecho.

Su plan fue frustrado, Mictlantecuhli entregó los huesos, pero luego envió sirvientes delante de Quetzalcoatl para cavar un hoyo para atraparlo. En su camino de regreso a la tierra con los huesos, el dios tropezó con el pozo. Salió, pero en la caída los huesos se rompieron en pedazos.

Quetzalcoatl buscó la ayuda de la diosa de la fertilidad, Cihuacoatl, quien molió los huesos y vertió el polvo en su caldero. Luego, los dioses se reunieron y perforaron sus cuerpos, dejando que su sangre fluyera hacia la harina de huesos. A partir de esta mezcla crearon



"Dioses, ¿qué

¿Come [la raza humana]? Que se busque comida." Entonces la hormiga fue y tomó un grano de maíz...

Historia y Mitología de los aztecas



la raza humana actual, cuya primera mujer y hombre se llamaron Oxomoco y Cipactonal.

Alimentando el nuevo mundo

La raza humana recién creada necesitaba alimento. Quetzalcóatl vio una hormiga roja que llevaba un grano de maíz. Lo siguió hasta que desapareció en una grieta de una montaña: el monte Popocatepetl, la montaña del sustento. Quetzalcóatl sintió tanta curiosidad por lo que había dentro que se transformó en una hormiga negra y se arrastró por la estrecha abertura. Allí encontró una cámara llena de semillas y cereales.

Para Quetzalcóatl estaba claro que esta montaña tenía el potencial de alimentar a los humanos si tan sólo pudieran entrar en ella. El dios intentó levantarlo con cuerdas pero no pudo romperlo. Preguntó a Oxomoco y a Cipactonal, que tenían la capacidad de adivinar el futuro, qué hacer. Le dijeron que Nanahuatzin, un dios humilde y enfermizo, cuyo nombre significaba "lleno de llagas", estaba destinado a ayudarlo. Nanahuatzin fue debidamente llamado a la montaña de alimentos. Allí, con la ayuda de los dioses de la lluvia y el relámpago, lo abrió. Los contenidos fueron entonces

Mictlantecuhltli, el dios de los muertos y gobernante del inframundo, a menudo se representaba como un esqueleto. Para aplacarlo, se dice que los aztecas practicaban tanto sacrificios humanos como canibalismo.

esparcidos por todo el mundo, proporcionando alimento a la raza humana.

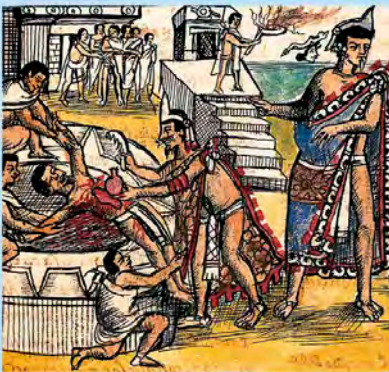
La búsqueda de la felicidad

Los dioses estaban felices de que los humanos tuvieran comida, lo que les daba fuerzas para trabajar, pero Quetzalcóatl notó que sus vidas eran tristes. Decidió que los humanos necesitaban algo que les diera emoción y felicidad, y les hiciera bailar y cantar. Emprendió un viaje a través de los cielos para encontrar una solución y conoció a una hermosa diosa llamada Mayahuel. Se enamoraron perdidamente. Para demostrar su profundo afecto mutuo, bajaron a la Tierra y se transformaron en un solo árbol, convirtiéndose cada uno en una de sus dos ramas.

La abuela de Mayahuel era una de las Tzitzimimeh, un grupo nocturno de diosas esqueléticas de la fertilidad. Furiosa porque su nieta se había escapado con Quetzalcóatl, la



La diosa descendió con las otras Tzitzimimeh desde su hogar celestial a la Tierra para encontrar a Mayahuel. Cuando descubrieron el árbol,--



mujeres y niños, así como los guerreros conquistados, estaban entre las víctimas sacrificadas por los aztecas para propiciar a los dioses.

Sangre y sacrificio

El sacrificio era la característica central de la religión azteca, ya que era la forma en que el hombre pagaba a los dioses por sus acciones. El derramamiento de sangre era un acto importante que los sacerdotes aztecas a menudo realizaban sobre sí mismos. Se sacaban sangre apuñalándose con espigas o espigas de mantarraya en las mejillas, brazos, piernas e incluso en el pene.

Los aztecas también practicaban sacrificios humanos para apaciguar a los dioses, tanto de su propio pueblo como de los prisioneros de guerra enemigos. El método más común

El sacrificio era arrancar el corazón de la víctima. El proceso se llevaba a cabo en un altar en lo alto de un templo, donde cuatro hombres sujetaban a la víctima mientras un sacerdote especialmente entrenado hundía un cuchillo de pedernal en las costillas, permitiendo extraer el corazón. En cada "ciclo" de 18 meses, los sacerdotes aztecas sacrificaban a una persona de esta manera cada mes. Sacrificaron a miles de personas cada año, matándolas también mediante combates de gladiadores, ahogamiento, decapitación, quemar y enterrar vivo.

cayeron sobre él y lo partieron en pedazos. La Tzitzimimeh cayó sobre Mayahuel destruyéndola. Quetzalcóatl, que sobrevivió al ataque, quedó desconsolado. Recogió los restos dispersos de Mayahuel y los enterró llorando en el suelo. De este dolor surgió la planta de maguey, la fuente de la alegre bebida que Quetzalcóatl se había propuesto encontrar. Su savia podría usarse para hacer *pulque*, una bebida alcohólica espesa, de color lechoso. Los aztecas y otros pueblos mesoamericanos consideraban que el pulque era una bebida sagrada y se bebía ritualmente durante ceremonias sagradas.

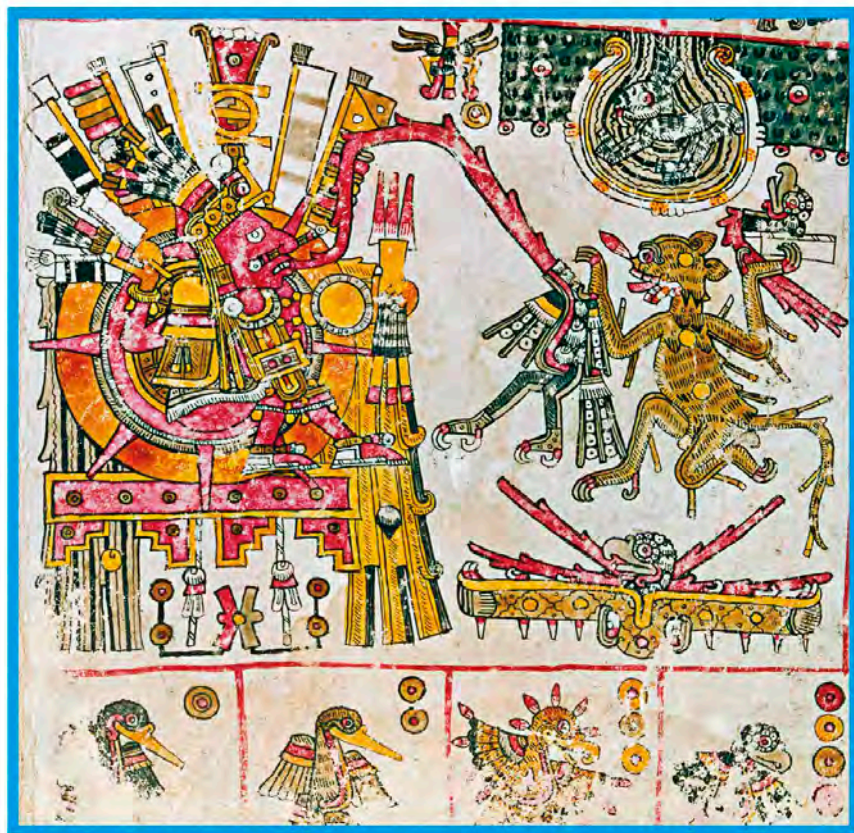
El quinto sol

El mundo todavía estaba en la oscuridad. Un consejo de dioses se reunió en la ciudad de Teotihuacán para determinar quién se convertiría en el Quinto Sol y proporcionaría luz a la humanidad. Quien fuera elegido tendría que sacrificarse saltando a un enorme fuego desde una plataforma alta construida encima. El primer contendiente fue el altivo y rico dios Tecciztecatl, hijo de Tlaloc y Chalchiuhtlicue. El pobre y enfermizo Nanahuatzin también se ofreció como voluntario para el honor, aunque de mala gana. Antes de que los dioses eligieran, los dos contendientes tuvieron que ayunar y

“

Pero [el Quinto Sol] estuvo cuatro días sin moverse, simplemente permanecer en el lugar. *Historia y mitología de los aztecas*

”



purificarse derramando sangre ritualmente. Tecciztecatl quemó ostentosamente costosos inciensos. Cuando llegó el momento de derramar su propia sangre, se tumbó sobre plumas en lugar de las habituales ramas del abeto y sacó espinas de jade de una bola de oro para pincharse la piel. En contraste, Nanahuatzin usó las espinas de la planta de maguey para extraerse la sangre y, como no podía permitirse el lujo de comprar incienso, quemó las costras de su propio cuerpo.

Los otros dioses encendieron el fuego mientras Nanahuatzin y Tecciztecatl hacían sus preparativos. Después de cuatro días de rituales llegó el momento decisivo. El primero en demostrar su valía fue Tecciztecatl. El dios arrogante subió a la plataforma pero, presa del miedo, no se atrevió a saltar a las llamas. Nanahuatzin, sin embargo, no dudó. Él

Tonatiuh, el último dios del sol, recibe sangre de un pájaro en un cuadro del *Códice Borgia* (hacia 1450). La imagen también representa los 13 pájaros sagrados, Quecholli, que representan a los 13 divinos señores aztecas.

Saltó de la plataforma y se lanzó al fuego y fue incinerado. Avergonzado, Tecciztecatl rápidamente hizo lo mismo.

Las llamas se apagaron. De repente, Nanahuatzin irrumpió en los cielos y se convirtió en el Quinto Sol, que trajo luz nuevamente al mundo. Su nuevo nombre fue Tonatiuh. Poco después, Tecciztecatl también se elevó hacia los cielos. Ahora había dos soles al mismo tiempo. Esto no era lo que los dioses habían imaginado. La cobardía de Tecciztecatl había demostrado que no era digno de ser un nuevo sol. Papaztac, el dios de lo sagrado

bebía pulque, le arrojó un conejo a la cara de Tecciztecatl. Atenuó su luz, asegurando que nunca brillaría tanto como el sol. Se convirtió en Metztli la Luna, que todavía lleva la huella de un conejo.

sacrificio de los dioses

Tonatiuh, el Quinto Sol, permaneció inmóvil en el cielo durante cuatro días. Los dioses le rogaron que se mudara, pero él se negó a hacerlo hasta haber recibido un sacrificio de sangre. Ante esto, Tlahuizcalpantecuhtli, dios del planeta Venus, se enojó y lanzó un dardo al Sol usando un *atlatl* (una herramienta azteca que aumentaba la velocidad de los proyectiles). El dardo falló. Tonatiuh le devolvió un dardo a Tlahuizcalpantecuhtli y este le atravesó la cabeza, convirtiéndolo en el dios Itztlacolihqui, quien propagó

heladas con el amanecer. Los dioses se dieron cuenta de que tenían que hacer una ofrenda para persuadir a Tonatiuh de moverse. Numerosos dioses se ofrecieron a Quetzalcóatl y éste les arrancó el corazón con un cuchillo sagrado. Su sangre aseguró que el Quinto Sol se moviera por los cielos. Los dioses se habían sacrificado para ayudar a la humanidad.

Los aztecas creían que este sacrificio de los dioses era clave para la supervivencia de toda la humanidad. Los guerreros aztecas tenían la responsabilidad de capturar enemigos para sacrificarlos a Tonatiuh; Pensaron que si dejaban de replicar las ofrendas de sangre de los dioses, el mundo terminaría con una serie de terremotos. Sólo los actos de sacrificio podrían asegurar que el Quinto Sol siguiera moviéndose por el cielo y que el mundo siguiera existiendo.



teotihuacan

La ciudad de Teotihuacán fue un lugar de peregrinaje para los aztecas, quienes admiraban sus magníficas ruinas y la consideraban la cuna de la civilización. Teotihuacán ("el lugar donde se crean los dioses") es la palabra azteca para la ciudad; su nombre original se ha perdido para nosotros. La ciudad se encontraba a 48 kilómetros (30 millas) al noreste de su capital, Tenochtitlán, y había sido construido entre los siglos I y VII d.C. En su apogeo a mediados del siglo V, fue probablemente la ciudad más grande de la América precolombina. Su vía principal, la Avenida de los Muertos, estaba flanqueada por edificios cívicos, templos y tumbas.

La característica más impresionante de la ciudad era su inmensa Pirámide del Sol, y también había una Pirámide de la Luna un poco más pequeña. Ambas estructuras son mencionadas en el mito del Quinto Sol, como los "cerros" levantados por los dioses donde, antes de su terrible experiencia, Tecciztecatl y Nanahuatzin se purificaron.

En el corazón de Teotihuacán se encuentra la ciudadela, un gran patio donde se construyó una tercera pirámide hacia el año 200 d.C. Cuando se completó el gran Templo de Quetzalcóatl, de siete niveles, más de 200 personas de fuera de la ciudad fueron sacrificadas allí, incluidos 36 jóvenes guerreros.

Líderes de la religión azteca

El emperador azteca Era el representante de los dioses y el sumo sacerdote de Tenochtitlán.

El Sumo Sacerdote del dios Huitzilopochtli

Se desempeñó como jefe conjunto de todos los sacerdotes en la capital Tenochtitlán.

Sacerdotisas servido en el templos. Sacerdotisas, que se cortan el pelo en señal de castidad, limpiado con frecuencia o encendió los fuegos.

Cada templo y cada dios tenía su propio orden sacerdotal.

El Sumo Sacerdote de Tláloc compartió el liderazgo, dirigiendo hacia abajo órdenes sirviendo en la comunidad.

Sacerdotes tomó cargo de rituales y ceremonias. ellos también enseñaron sacerdotes novicios.





EN EL PRINCIPIO, Y ANTES DE QUE SE CREARA ESTE MUNDO, HABÍA UN SER LLAMADO VIRACocha

VIRACocha EL CREADOR

EN BREVE

TEMA
creación del mundo

FUENTE

La historia de los incas., Pedro Sarmiento de Gamboa, 1572;
Un relato de las fábulas y ritos de los incas., Cristóbal de Molina, ca.1575.

CONFIGURACIÓN

Los Andes, el principio de los tiempos.

FIGURA CLAVE

Viracocha El dios creador; dios del sol y de las tormentas.

Ymaymana siervo de Viracocha.

tocapó Siervo de Viracocha.

A más de 12.500 pies (3.800 m) sobre el nivel del mar en las montañas de los Andes, el lago Titicaca se extiende a ambos lados de la frontera entre Bolivia y Perú. Es el lago más grande de América del Sur y los incas consideraban sus vastas aguas como la fuente de toda la vida.

El lago existió en la oscuridad antes de todas las cosas, y de él surgió el dios creador Viracocha. En la oscuridad, Viracocha formó una carrera de gigantes para poblar el vacío. Al darse cuenta de que eran demasiado grandes,

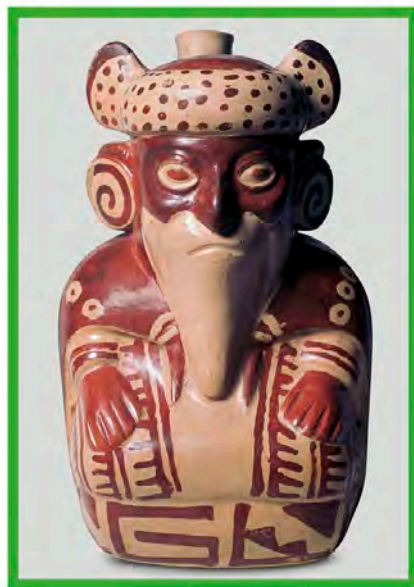
los destruyó y creó la raza humana en su lugar. Viracocha exigió que la gente viviera sin orgullo ni avaricia, pero ellos lo desobedecieron. Enfadado, envió una gran inundación que arrasó con sus creaciones.

Enseñando a la humanidad

Una vez que la tierra se secó, Viracocha empezó de nuevo desde cero. Primero, trajo luz a un mundo oscuro. En la parte sur del Lago Titicaca se encuentra la Isla del Sol. En esta isla dormían el sol, la luna y las estrellas. Viracocha los despertó de su letargo y les dio su lugar en los cielos. El sol estaba celoso del brillo de la luna, por lo que Viracocha arrojó cenizas sobre la cara de la luna para volverla turbia y opaca.

Luego contó con la ayuda de dos sirvientes a quienes había salvado del diluvio, Ymaymana y Tocado, quienes, en otras versiones de la historia, eran sus hijos. Ayudado por ellos, Viracocha recogió arcilla

Viracocha el dios creador está representado con su característico cabello y barba blancos en esta cerámica del pueblo Moche, que vivió en el norte de Perú entre los siglos I y VII.c.e.



Ver también: Izanagi e Izanami 220-21 · La leyenda de los cinco soles 248-55 Makemake y Haua 324-25



de las orillas del lago Titicaca y lo utilizó para formar a la humanidad y a todos los animales. Asignó a cada animal su lugar y les dio a los pájaros sus cantos.

Viracocha y sus sirvientes se desplegaron desde el lago Titicaca, caminando hacia el noroeste mientras gritaban y decían a la gente que salieran y colonizaran el mundo. Nombraron todos los diferentes árboles y plantas e informaron a la humanidad qué frutas eran seguras para comer o usar como medicina. Para no abrumar ni asustar a ninguno de sus súbditos humanos, Viracocha viajaba disfrazado de anciano con una túnica blanca y una larga

barba, portando un bastón y un libro. Caminando de pueblo en pueblo, observaba el comportamiento de la gente, castigando a todos los que trataban injustamente y recompensando a todos los que lo trataron amablemente.

dios misericordioso

Todo estuvo en paz hasta que Viracocha llegó a Cacha. Allí fue atacado por sus habitantes, quienes no se dieron cuenta de quién era. El dios disfrazado hizo bajar llamas del cielo, quemando el campo. El pueblo, asombrado, suplicó perdón al dios, y Viracocha obedeció, usando su bastón.

lago Titicaca es el hogar de docenas de islas pobladas, incluida la Isla del Sol, donde se cree que Viracocha ordenó al sol salir.

para apagar las llamas. El agradecido pueblo de Cacha construyó un santuario a Viracocha y le hizo ofrendas; Posteriormente, los Incas erigieron el mayor de los templos de Viracocha en el lugar de este milagro.

Viracocha pasó a Urcos, donde la gente lo trató bien. Como acto de gratitud, creó un monumento o huaca.—allá. Luego, en Cuzco, que eventualmente se convertiría en la capital del Imperio Inca, declaró que allí se formaría un gran imperio. La última parada en el viaje de Viracocha fue Manta, en el actual Ecuador. Desde allí caminó hacia el oeste.

a través del agua, hasta que finalmente desapareció en el horizonte.

Los incas creían que, al cruzar el agua, Viracocha entregaba su espíritu y control sobre los humanos al panteón inca y a la naturaleza. A partir de este momento Viracocha dejó de tomar parte en los asuntos de la humanidad.

“

Algunos fueron tragados por la tierra, otros por el mar, y sobre todo vino una inundación general.

La historia de los incas

”

huacas

Las huacas son estructuras, objetos o elementos del paisaje que los incas creían que estaban cargados de fuerzas espirituales. Casi cualquier cosa puede tener esta propiedad sagrada, desde una mazorca de maíz de forma extraña hasta un manantial natural. En las huacas más importantes se encuentran santuarios donde los sacerdotes realizaban rituales. La palabra “huaca” proviene del vocablo quechua *huacay*, que significa “llorar”. Esto se debe a que la gente rezaba a los dioses clamándoles.

Esto permitía al adorador interactuar con el mundo sobrenatural y presionar a los dioses para obtener favores como una buena cosecha, la victoria en la batalla o protección contra enfermedades.

Las huacas más importantes estaban en Coricancha, un templo en Cuzco dedicado al dios sol Inti, y Wanakawri, una montaña cercana. Después de conquistar el Imperio Inca en 1572, España intentó erradicar las huacas y convertir la región en

Catolicismo. Sin embargo, muchas huacas sobreviven hasta el día de hoy.



LA CANOA ERA

UNA MARAVILLA

LA PRIMERA CANOA

EN BREVE

TEMA
**escapar de la
sobrenatural**

FUENTE

*Literatura Popular de los Indios
Warao*, recopilado por Johannes
Wilbert, 1992.

CONFIGURACIÓN

El Delta del Orinoco en el
noreste de Venezuela, la tierra
natal de los Warao.

FIGURAS CLAVES

Mayakoto Un cazador, también
conocido como "El Asador".

Haburi Uno de los dos hijos
de Mayakoto.

Hahuba Una doble cabeza
dios serpiente.

wauta Una anciana rana.

Dauarani Una diosa conocida
como la Madre del Bosque.



ayakoto, un cazador en el
Delta del Orinoco, vivía con
sus dos esposas, que habían
cada uno le dio un hijo. El nombre del
bebé menor era Haburi. Mayakoto
llevaba una flauta que tocaba cuando
regresaba a casa de pescar como señal
para que sus esposas encendieran el
fuego para cocinar.

Un día, Mayakoto fue tragado por el
dios serpiente Hahuba, quien asumió la
forma de Mayakoto y se fue a casa con
sus esposas. Las esposas, sin embargo,
sabían que algo andaba mal porque su
marido no había desempeñado su
papel.

Indios Warao en una canoa, en el delta del
río Orinoco, Venezuela. Los Warao (gente
de los balseros) viven de la pesca, la caza y
la recolección de bayas, y todavía utilizan
canoas para transportarse.

flauta mientras regresaba. Entonces
reunieron a sus hijos y huyeron a la
selva. Hahuba los persiguió, pero
lograron escapar. Uno de ellos
esparció mechones de su cabello por
el suelo y éste se convirtió en un
cerco de espinas.

Las esposas llegaron a la casa de
Wauta, una anciana rana. Al
principio, Wauta no los dejó entrar,

Ver también: Fuego y arroz 226–27 · Viracocha el creador 256–57 El cielo forma el sol y la tierra 260–61

pero una vez que escuchó los llantos de los bebés, cedió. Hahuba, que había alcanzado al grupo, llamó a la puerta de Wauta. La mujer rana la abrió un poco y, cuando Hahuba se asomó, decapitó al dios serpiente con un hacha. Su cuerpo decapitado huyó hacia la jungla.

La avaricia de Wauta

Las esposas de Mayakoto se establecieron en la casa de Wauta, pero un día, mientras estaban recolectando comida, Wauta convirtió a los bebés en hombres. Cuando las esposas regresaron y descubrieron que los bebés se habían ido, Wauta fingió no saber lo que había sucedido. Los hombres no reconocieron a sus madres y las mujeres no reconocieron a sus hijos. Wauta hizo que los hombres cazaran pájaros para ella y se llevó lo mejor de su botín. A sus madres solo se les dio de comer pájaros pequeños, y Wauta orinó sobre ellos antes de entregárselos.

Las cosas empeoraron después de que Haburi, sin saberlo, cometiera incesto con su madre. Un día

La cabeza cayó al suelo,
rebotando hacia arriba y hacia
abajo. *Literatura popular de la
Indios Warao*

Mientras los hombres estaban cazando, algunas nutrias les contaron sobre la verdadera identidad de sus madres. Cuando los hombres regresaron a la casa de Wauta y les dijeron a sus madres la verdad sobre su ascendencia, decidieron que todos debían huir.

Haburi intentó fabricar canoas para poder escapar. Intentó hacerlo con arcilla y luego con cera, pero ninguna aguantó. Finalmente, hizo una canoa perfecta con la corteza del cachicamo: la primera canoa del mundo. los hombres y

sus madres se alejaron remando. Wauta chapoteó tras ellos y logró subir a bordo. Parecía que estaban atrapados con ella, pero entonces Wauta vio una colmena. La mujer golosa saltó y se arrojó sobre el árbol para chupar la miel. Haburi, de pensamiento rápido, arrojó el tronco de un árbol a Wauta, atrapándola, y más tarde ella transformado en rana para siempre.

Al final del mundo

Los hombres y sus madres remaron hasta las montañas del fin del mundo, donde los Warao creen que residen los dioses. Cuando terminó su viaje, la canoa se transformó en una serpiente gigante y el remo se convirtió en un hombre. La pareja se convirtió en amantes y regresó al Delta del Orinoco, donde la mujer se convirtió en la diosa Dauarani, la “Madre del Bosque”.

Dauarani, a quien no le gustaban los pantanos húmedos, dejó a su amante por las montañas al borde de la tierra. Su alma vivía en el este, donde sale el sol, y su cuerpo en el oeste, donde se pone el sol.

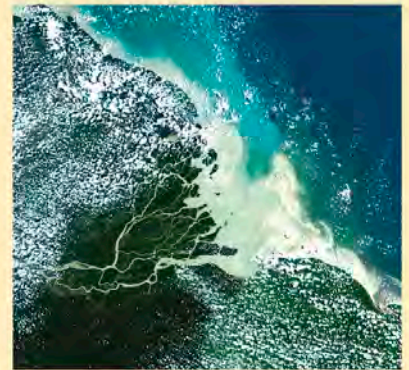
Hahuba

Los Warao ven su mundo como si estuviera totalmente rodeado por el mar. En el centro, debajo de la masa de tierra que es el hogar de los Warao, se encuentra un dios serpiente de dos cabezas conocido como la “Serpiente del Ser” o Hahuba. Él Cierra la tierra de los Warao, y el espacio entre sus dos cabeceras es la desembocadura del río Orinoco, donde desemboca en el Océano Atlántico.

Los movimientos de Hahuba son ¿Qué causa el movimiento de las mareas y los bancos de arena?

son partes de Hahuba que han emergido sobre el agua. Los Warao viven en las zonas más altas y construyen sus casas sobre pilotes para protegerse de las inundaciones anuales.

Cuando nace un bebé, los Warao creen que Hahuba envía una brisa cálida para darle la bienvenida. En la vida cotidiana, los bebés y los niños pequeños suelen colgarse del cuello de sus madres para poder desplazarse. Al vivir en el ambiente pantanoso del delta del río Orinoco, en Venezuela, muchos warao aprenden a nadar y remar antes incluso de saber caminar.



La extensa redde ensenadas y afluentes, que se muestra en esta imagen satelital del Delta del Orinoco, es hogar de alrededor de 20.000 Warao.



EL CREADOR DEL MUNDO SIEMPRE HA EXISTIDO

EL CIELO HACE EL SOL Y LA TIERRA

EN BREVE

TEMA
creación del mundo

FUENTE

Literatura popular de los indios tehuelches, Johannes Wilbert y Karin Simoneau, 1984.

CONFIGURACIÓN

El comienzo del mundo en la mitología de los cazadores-recolectores tehuelches de la Patagonia.

FIGURAS CLAVES

Kooch El creador, un ser que creó el océano, el sol, la luna y las estrellas.

nóshtex Un gigante monstruoso creado por la noche; padre de Elal.

mujer nube violada por Nóshtex; madre de Elal.

Elal Amigo de los animales y creador del pueblo tehuelche.

Kóoch, cuyo nombre significa "cielo", fue el creador tehuelche y se cree que existió desde siempre. Durante mucho tiempo vivió solo entre las nubes oscuras del este porque no había sol. Al darse cuenta de lo solitario que estaba, el creador lloró. Lloró durante tanto tiempo y con tanta fuerza que creó el océano, el primer elemento del mundo natural. Luego suspiró profundamente; su aliento se convirtió en vientos que disiparon las nubes oscuras y crearon el crepúsculo.

Rodeado por el océano poco iluminado, Kóoch quería ver mundo. Se elevó al espacio pero

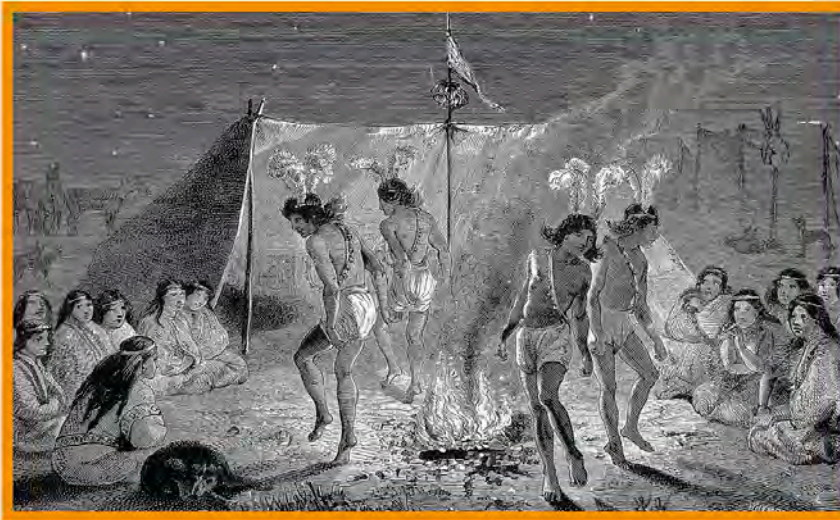
No podía ver más claramente. Extendió un dedo para rascar las sombras. Mientras lo hacía, una chispa brillante saltó de su mano y se convirtió en el sol, iluminando el océano y el cielo.

Después de que Kóoch creó el viento, las nubes y la luz, sacó una isla del fondo del océano. La pobló con toda clase de animales-hombres, hizo

Pinturas tehuelches de animales, Cazadores y manos humanas en la Cueva de las Manos, en la Patagonia, Argentina, se remontan al año 7000 aproximadamente antes de Cristo.



Ver también: Creación Cherokee 236-37 La leyenda de los cinco soles 248-55 Viracocha el creador 256-57 primera canoa 258-59



pájaros e insectos que volaban por el aire y llenaban el océano de peces. El sol enviaba luz y calor y las nubes traían lluvia.

Sol y Luna

Al ver lo oscura que estaba la isla después de que el sol se había dormido, Kóoch puso la luna en el cielo. Al principio, el sol y la luna no se conocían, pero las nubes pronto hicieron correr la voz y llevaron mensajes entre ellos. Anhelaban encontrarse, pero cuando lo hicieron, lucharon durante tres días, discutiendo sobre quién debería viajar por el cielo durante el día. Mientras peleaban, se convirtieron en amantes y el sol rascó la cara de la luna.

A la noche le disgustó la luz y se enfureció porque hacían el amor, por lo que engendró gigantes monstruosos. Uno fue Nóshetex, quien violó a una mujer nube y engendró a Elal, quien según Kóoch sería más grande que su padre. Nóshetex luego mató a la mujer nube, cuya sangre aún se puede ver al amanecer, creyendo

Los jóvenes tehuelches bailan, usando "cuernos" de plumas para celebrar que una niña llega a la pubertad. Representado por el explorador inglés George Chaworth Musters en *En casa con los patagones* (1871).

que ella le había traído una maldición. Nóshetex quería comerse al bebé que le había arrancado del vientre, pero Elal fue salvado por su abuela, el ratón de campo, quien hizo arreglos para que lo sacaran de la isla y lo llevaran a un lugar seguro en tierra firme.

Creando los tehuelches

Elal heredó los poderes sobrenaturales de Kóoch e hizo un nuevo hogar en la Patagonia, donde se llevó a todos los animales de la isla donde había estado viviendo. Fueron perseguidos por los gigantes, pero Elal los derrotó a todos,

incluido su padre Nóshetex, tal como lo había predicho Kóoch. Elal creó al pueblo tehuelche a partir de leones marinos, les dio el don del fuego y les enseñó a sobrevivir. Luego los dejó para vivir en el cielo para siempre.

Elal y Karro

La estrella vespertina, Karro, era hija del sol y la luna. A veces también fue retratada como una sirena. El héroe mítico Elal se enamoró de ella y voló hacia las estrellas a lomos de un cisne para pedirle a Karro que se casara con él. Después de que Elal pasó muchas pruebas, los padres de Karro aceptaron la unión y los dos se casaron. Más tarde, Elal convirtió a Karro en una sirena; vivía en el mar y creaba las mareas para su madre, la luna. Sus canciones jugaron un papel importante en los ritos religiosos. Después de eso, Elal vivió en las estrellas, esperando las almas de los tehuelches cuando morían. Fueron guiados hasta él por el buen espíritu, Wendeuk, quien llevaba cuenta de los hechos de la gente y le contaba a Elal todas las cosas que habían hecho en la vida. Los muertos se transformaron en estrellas y miraron desde el cielo a los que habían dejado atrás.

“

Fue cuando el
la luna luchó contra el sol,
y cuando este mundo
se hizo.

**Literatura popular de la
Indios tehuelches**

”

ANTIGUO
Y AFR



EGIPTO
ICA



El **Pirámide**
Textos grabados
en las tumbas de 10
gobernantes egipcios por
escribas desconocidos.



2494–2181 antes de Cristo

Hechizos y consejos para
guiar a las personas a través
El **inframundo** son
recogido en el **Libro**
de los muertos.



CALIFORNIA, 1550–50 antes de Cristo

filósofo griego
Plutarco revisita
el mito egipcio
de **Isis y Osiris**.



1 SIGLO ST CE

En el “**Lucha**
para África”,
potencias europeas
dividir a los africanos
continente en colonias.



1881-1914

CALIFORNIA, 2181-1650 antes de Cristo



Cientos de hechizos funerarios
están inscritos en las tumbas de
egipcios comunes y corrientes y
luego se recopilan como
Textos de ataúd.

30 años antes de Cristo



con la derrota
de Marco Antonio
y la muerte de
Cleopatra, **Roma**
conquista Egipto.

17 SIGLO IV d.C.



Los comerciantes europeos comienzan
a esclavizar a los africanos
y enviarlos al extranjero,
en última instancia creando
una diáspora global.

1906



EA Wallis Budge
investiga el **reino**
de los muertos (*Duat*
) en *El cielo egipcio*
y el infierno.

t El continente africano es rico en mitos, que se dividen en dos categorías: la mitología del antiguo Egipto, que conocemos por inscripciones y manuscritos antiguos; y las variadas y vigorosas mitologías del África subsahariana, que conocemos a partir de sólidas tradiciones orales que los antropólogos comenzaron a registrar en el siglo XIX.

mitología egipcia

El desarrollo del antiguo Egipto se puede dividir en tres períodos principales: el Imperio Antiguo (2686-2181 antes de Cristo), el Reino Medio (2055-1650 antes de Cristo), y el Reino Nuevo (1550-1069 antes de Cristo). Sin embargo, sus raíces se remontan al Período Dinástico Temprano que comenzó en el año 3100 antes de Cristo, y su historia se extiende hasta el período del dominio romano y

la Era Común. Un período de tiempo tan largo, con eras separadas definidas por el desarrollo cultural, sugeriría que la mitología egipcia también podría haber evolucionado, pero de hecho hay una coherencia notable a lo largo de la historia egipcia. Esto se debe en parte a que la mitología siempre fue muy flexible y capaz de absorber ambigüedades y contradicciones absolutas.

Los textos egipcios hablan de “decenas de miles y miles de dioses”, pero todos estos dioses son, en esencia, aspectos del creador original, el “señor sin límites”. Por lo tanto, los dioses podrían dividirse en dos o fusionarse con otros dioses, según fuera necesario. El faraón Akenatón (1352-1336) antes de Cristo intentó racionalizar la confusión superpuesta de las deidades egipcias y centrar toda la adoración en Atón, representado por el disco visible.

del sol, considerado como el único creador y sustentador del mundo. Esta medida radical sumió a Egipto en el caos. Una inscripción en nombre del sucesor de Akenatón, el niño rey Tutankamón, cuenta cómo “los templos de los dioses y diosas se derrumbaron. ... La tierra quedó patas arriba y los dioses le dieron la espalda. ... Si alguien rezaba a un dios o diosa pidiendo ayuda, no vendría.

Sus corazones estaban rotos”.

A lo largo de 3.000 años se ampliaron aspectos del mito egipcio que al principio sólo se aplicaban a los reyes, hasta que todos los egipcios pudieron esperar una nueva vida después de la muerte, en el Campo de Juncos. Esta visión idealizada de la vida egipcia en el delta del Nilo se situaba en el este por donde sale el sol. Inscripciones de hechizos y oraciones que aparecen por primera vez en el Antiguo

MA Murray's
Antiguo egipcio
Leyendas detalles 11
cuentos mitológicos
del antiguo Egipto.



1913

Marcel Griaule
Conversaciones con
Ogotemmêli
transcribe **Dogón**
tradiciones orales.



1948

lingüista nigeriano
Wande Abimbola
recopila poesía de
el sistema de ifá
de adivinación.



1977

En ***Literatura oral***
de los masai, Noemí
Kipury profundiza en
las tradiciones del
Pueblo keniano.



1983

CALIFORNIA. 1930



británico **Los antropólogos**
realizan estudios de campo.
en África, continuando
trabajo iniciado informalmente
por misioneros y exploradores.

1953



Paul Radin presenta
una amplia gama de
mitos en **africano**
Cuentos populares y
Escultura.

1981



Pierre Fatumbi
Verger's **yoruba**
Dioses en África y
en el nuevo mundo
Esta publicado.

2005



Esteban Belcher
recoge **origen**
mitos de
durante el
Continente africano.

Pirámides del reino de los faraones (*Textos de las pirámides*) fueron adaptados para uso privado en el Reino Medio (*Textos de ataúd*), y durante el Imperio Nuevo habían sido codificados en el texto egipcio más famoso de todos, el *Libro de los Muertos*. La mayoría de los mitos egipcios tienen que reconstruirse a partir de menciones en tales hechizos, pero algunos fueron escritos en forma narrativa, en particular *Las contiendas de Horus y Set*—una historia violenta y cómica de engaños y rivalidad entre dos dioses.

Cuentos subsaharianos

El embaucador akan-ashanti Ananse, que es a la vez un hombre y una araña, es una fuente de narraciones cómicas y violentas, y las historias de Ananse se han extendido por África occidental, el Caribe y Estados Unidos. La narración oral es fluida y

adaptable y puede transferirse fácilmente a través de fronteras de esta manera. Dioses y tradiciones de los pueblos de África occidental como los yorùbá y los fon viajaron con esclavos. africanos al Nuevo Mundo, donde formaron la base de nuevas religiones "vudú". Legba, el equivalente fon del dios yoruba Eshu, se convirtió en el dios vudú Legba.

Si el sistema de adivinación de Ifá presidido por Eshu, un dios que puede asumir 256 formas diferentes, parece complicado, no es nada comparado con la enrevesada metafísica de los mitos de los Dogon en Mali. Su altamente complejo sistema de creencias encarna la idea fundamental de que la humanidad es la "semilla" del universo, y la forma humana hace eco tanto del primer momento de la creación como de todo el universo creado. Cada

La aldea Dogon tiene la forma de un cuerpo humano y se la considera un ser vivo.

Religiones vivas

El impacto de las mitologías subsaharianas en la vida cotidiana de las personas sigue siendo evidente. El mito de África Oriental de que En-kai creaba ganado y se lo entregaba a los masai sentó las bases culturales del modo de vida de ese pueblo. Los mitos poéticos de los bosquimanos san del desierto de Kalahari en el sur de África hablan de las acciones de la Raza Temprana de seres que son tanto humanos como animales, como el creador Kaang. Tanto hombre como mantis, Kaang soñó que el mundo existiera. Hoy en día, los chamanes San todavía entran en un estado de sueño similar para ejercer poderes como hacer llover,

magia curativa o de caza.-

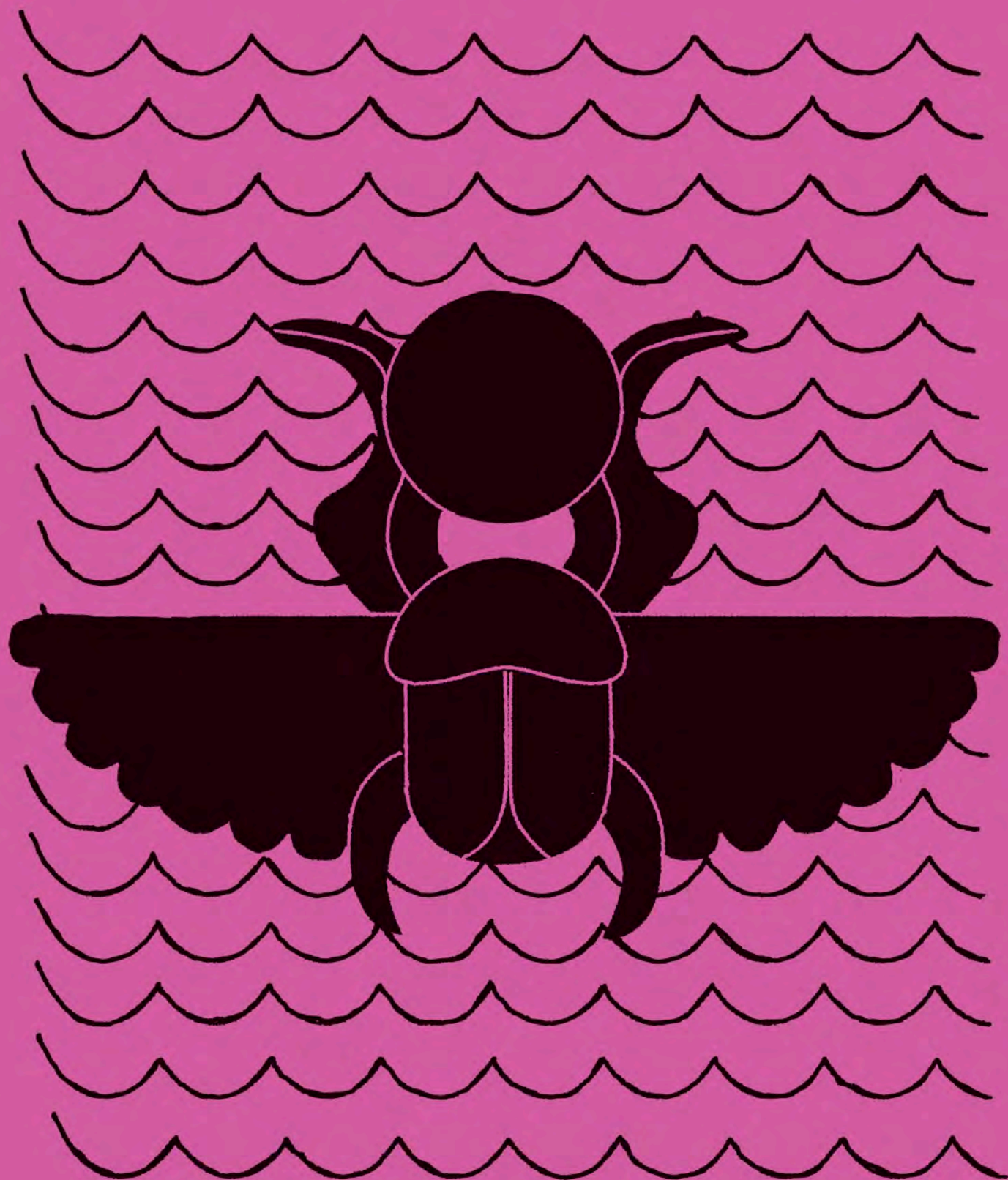


ESTABA SOLO
PR A VAL

W. Oh hi non
WITH WITH ME

LA CREACIÓN Y LOS PRIMEROS DIOSES





EN BREVE

TEMA
Creación

FUENTES

Textos de las pirámides, Anónimo, 2700–2200 antes de Cristo; *Textos de ataúd*, Anónimo c.2050–1800 antes de Cristo; *Libro de los Muertos*, Anónimo, c.1550–1550 antes de Cristo; *Libro de Derribando a Apophis*, Anónimo, c.312 antes de Cristo; *Teología menfita*, Faraón Shabaqo, c.710 antes de Cristo; *La destrucción de la humanidad*, Anónimo, c.1279 antes de Cristo; transcrito en *Leyendas de los dioses*, EA Wallis Budge, 1912.

CONFIGURACIÓN

Antiguo Egipto.

FIGURAS CLAVES

atum El dios creador; también el dios sol Ra, o Atum-Ra.

Shu Dios del aire.

tefnut Diosa de la humedad.

Hator El ojo de Ra; también (en forma de leona) llamada Sekhmet.

Geb La tierra.

Tuerca El cielo.

Thot Dios del ajuste de cuentas.

Osiris Rey en la tierra; gobernante del inframundo.

Horus Dios del cielo.

set Dios del desierto y del desorden.

Isis Diosa del matrimonio, la fertilidad y la magia.

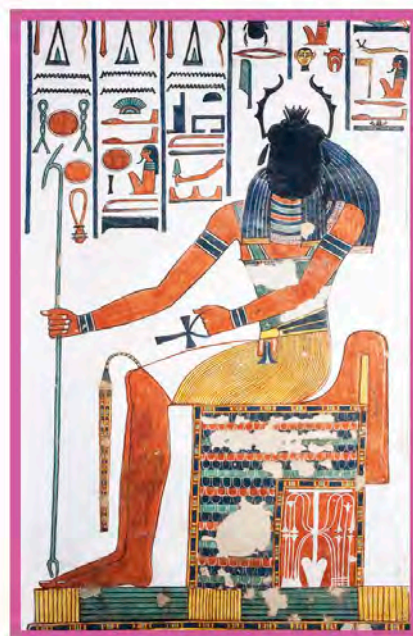
Neftis Diosa de la muerte y la noche.

In el principio no había nada más que el océano primordial, llamado Nun—“no ser”—según los antiguos mitos de la creación descritos en imágenes e inscripciones jeroglíficas en las paredes de las tumbas en Egipto. En Heliópolis, una de las ciudades más antiguas de Egipto, ahora parte de El Cairo, la gente adoraba a Ra, el dios del sol. En su función como creador, Ra era adorado como Atum, que significa “el todo”.

los primeros dioses

Atum surgió del caos de Nun en cuyas aguas había habitado inerte. De su propio cuerpo creó otros dioses. Por su nariz, Atum estornudó a Shu, el dios del aire, y por su boca escupió a Tefnut, la diosa de la humedad, enviando a ambos a través del agua. Más tarde, Atum envió su ojo derecho, el sol, a buscar a Shu y Tefnut. Este ojo era la diosa Hathor, una llama devoradora llena de fuerza salvaje e impredecible. Cuando regresó con Shu y Tefnut, estaba enojada con Atum, porque en su lugar había crecido otro ojo. Ella lloró lágrimas amargas, que convirtieron a los primeros seres humanos.

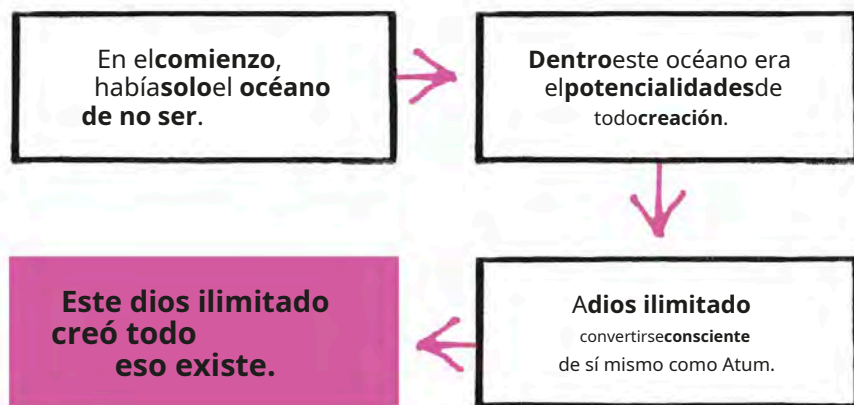
Atum tomó el ojo que era a la vez Hathor y el sol y lo puso en su frente en forma de una cobra enojada para gobernar el mundo hasta que



el dios khepri—que luego se fusionó con Atum—fue representado en forma de escarabajo. Como el escarabajo parecía surgir de la nada, los egipcios compararon su nacimiento con la creación del mundo.

el fin de los tiempos (cuando toda la creación pasaría, y una vez más el mundo sería cubierto por el diluvio infinito). Entonces Atum hizo que las aguas primitivas retrocedieran, de modo que tuvo una isla en la que permanecer.

Descansando sobre este montículo, llamado montículo “benben”, Atum creó el mundo. Usó tres



Ver también: Prometeo ayuda a la humanidad 36–39 Osiris y el inframundo 276–83

La barca nocturna de Ra 272–73 El nombre secreto de Ra 274–75

fuerzas innatas para invocar todos los elementos de la creación. Eran: Heka, poder creativo o magia; Sia, el don de la percepción; y Hu, para su pronunciamiento. Las fuerzas se convirtieron en dioses por derecho propio y fueron sus compañeros en el planeta solar.

barca: el barco en el que Atum navegó por el cielo como Ra, el dios del sol. Todo estaba regulado por un cuarto poder, la diosa Maat, que representaba la armonía cósmica.

Los dioses se multiplican

El primogénito de Atum, Shu, el aire seco de la calma y la preservación, y Tefnut, el aire húmedo del cambio, crearon juntos Geb, la tierra masculina seca, y Nut, el cielo femenino húmedo. Nut yacía encima de Geb y el cielo se unía a la tierra.

Los hijos de Nut y Geb fueron las innumerables estrellas. Tal fecundidad enfureció a Shu, quien luego

Ra navega debajo la forma arqueada de Nut sobre el dios de la tierra reclinado Geb, en una escena del *Libro de los Muertos*, compilado en el siglo XVI antes de Cristo.

Maldijo a su hija para que nunca más diera a luz en ningún mes del año. Sin embargo, Thoth, un dios del cálculo y el aprendizaje, apostó con el dios de la luna Khonsu y le ganó a Nut cinco días adicionales, que se sumarían a los 12 meses lunares de 30 días cada uno. En estos días dio a luz a Osiris, Horus, Set, Isis y Nefthis.

Para evitar más descendencia o, según otra fuente, dejar a Atum algo de espacio para crear y poblar el mundo, Shu decidió separar a la pareja. Arrancó a Nut, su hija del cielo, la sostuvo en alto con las manos y luego inmovilizó a su hijo Geb, la tierra, con los pies. Se cree que esta historia posiblemente inspiró la posterior leyenda griega de Atlas: el titán condenado a llevar el cielo sobre sus hombros.

Los nueve dioses más grandes

Nut, Geb y sus cinco hijos, junto con Shu y Tefnut, eran conocidos como la Enéada y eran los nueve dioses más grandes bajo Atum. Como él, contenían las fuerzas.

tanto del orden como del caos. Osiris, el primer rey de la Tierra y luego gobernante del inframundo, encarnó el orden. Seth, que vivía en el desierto e intentó usurpar el poder de Osiris, encarnaba el caos. Cada uno tomó por esposa a una de sus hermanas; Osiris se casó con Isis y Set se casó con Nefthis. Set también deseó a Isis, y Osiris tuvo un hijo, el dios Anubis, de Nefthis.

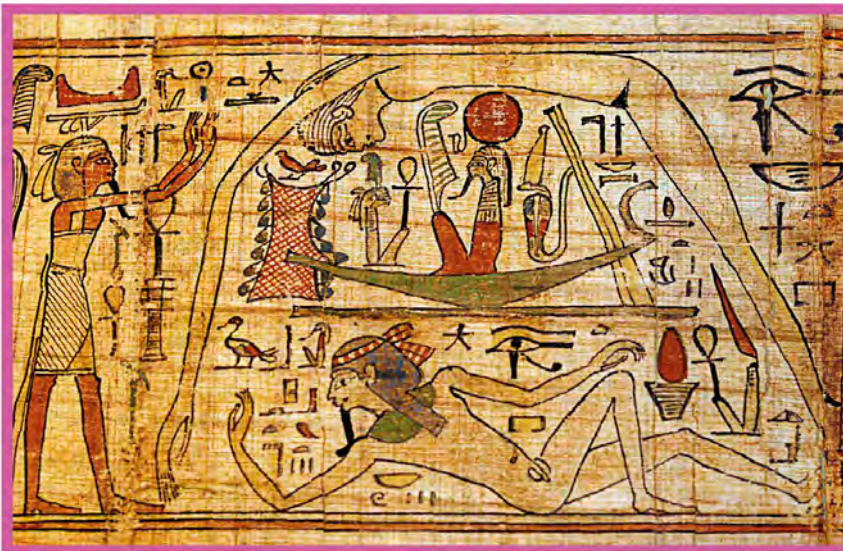
Horus, el otro hijo de Geb y Nut, era un dios del cielo, cuyo nombre significa “el que es-

El nilo

El mito de la creación egipcio está influenciado por la inundación del delta del Nilo, un evento anual del que dependía la rica civilización del antiguo Egipto. La inundación depositó nuevos sedimentos fértiles a lo largo de las orillas del río, lo que permitió a los antiguos egipcios cultivar a gran escala. La inundación del Nilo fue adorada como obra de Hapi, dios de la fertilidad, que vivía en una caverna en la primera catarata de Asuán. “Él inunda todos los campos que el dios sol [Ra] ha creado, dando vida a todas las criaturas”, relata un himno. Hapi, mitad hombre y mitad

Mujer, era una hija de Horus.

Es casi seguro que la creciente inundación del Nilo inspiró el concepto de creación de las aguas de Nun, el océano primitivo que los egipcios creían que había cubierto el mundo al principio de los tiempos. Tampoco es coincidencia que Atum-Ra, dios del sol y creador, naciera simbólicamente de este océano en su mitología, así como los campos del delta del Nilo aparecían cada otoño cuando las aguas retrocedían.



El ojo de Horus, personificada como la diosa Wedjat, se usaba a menudo para protegerse contra peligros en el más allá. Esta pulsera procede de la tumba del faraón Shoshenq (siglo IX), antes de Cristo).

Bastante arriba." Horus fue representado como un halcón con las alas extendidas, cuyos ojos eran el sol y la luna. Gracias a su incapacidad para ver en las noches oscuras y sin luna, al dios también se le conocía a veces como Horus Ciego.

Sofocar una rebelión

Después de que Atum creó el mundo, se enfrentó a una revuelta de sus hijos o, según algunas fuentes, de los secuaces de Seth. Como Atum envejecía y era demasiado frágil para luchar él mismo contra los dioses rebeldes, siguiendo el consejo de Thoth, nombró a Horus como su campeón. Tomando la forma de un gran disco alado, Horus se enfrentó a ellos en combate singular. Sus oponentes se convirtieron en pájaros, peces, hipopótamos y cocodrilos, pero Horus pronto los atrapó y los derrotó a todos.

Siguió una segunda batalla. Seth le arrancó el ojo izquierdo a Horus, la luna, y Horus le arrancó los testículos a Seth. En su furia de batalla—y



Cegado temporalmente sin la luz de la luna, Horus no sólo derrotó a los rebeldes, sino que también cortó las cabezas de muchos dioses leales a Atum. Los demás dioses huyeron y en medio del caos la barca solar se detuvo cuando uno de los cuatro pilares que sostenían el cielo cayó al mar. El universo estaba a punto de colapsar.

Horus muere y renace

Osiris entró en la brecha para restablecer el orden, y el humillado Seth se vio obligado a cargarlo sobre su espalda. Luego, Osiris le devolvió los testículos a Seth y le restauró el ojo de Horus, que se convirtió en un poderoso símbolo de plenitud, protección, fuerza y perfección. Horus, sin embargo, quedó demasiado debilitado por sus heridas y, tras prestarle su ojo a Osiris, murió. Osiris usó el ojo para reequilibrar el universo y devolverles la cabeza a los dioses.

Después de su derrota a manos de Horus, Atum llamó a los rebeldes ante él y se los tragó. Dentro de su estómago, los dioses se pelearon y se mataron unos a otros.

Esta “muerte” de los dioses no provocó su extinción; en cambio, continuaron como antes. Horus fue el único dios que murió durante la revuelta, y su esencia divina fue incorporada en Osiris como “Horus que está en Osiris”. Esto le permitió renacer como Horus, hijo de Isis y Osiris. Por esta razón, al primer Horus se le conoce a veces como el Horus anciano, pero su milagroso renacimiento significa que los dos dioses son, de hecho, una y la misma deidad. Horus, hijo de Isis y Osiris, murió más tarde cuando lo picó un escorpión, pero resucitó gracias a la magia de su madre.

Hathor aterroriza a los humanos

Así como los dioses se habían rebelado anteriormente contra la autoridad de Atum, también lo hizo la humanidad. Para castigar a estos nuevos insurgentes, Atum hizo descender su ojo derecho, la diosa Hathor, en su forma de leona, en la que fue llamada Sekhmet.

Su intención era alarmar y castigar a los desagradecidos humanos y reducir su número, pero una vez

“

Horus, el Joven, viene en paz, y se ha manifestado en sus hechos de viaje de poder muy grande.

Thot

Inscripción anónima en las paredes del Templo de Horus en Edfu

”

“

Yo [Amón] creé a cada hombre idéntico a su prójimo;

No les ordené que cometieran perversión; son sus corazones los que violaron lo que dije.

Textos de ataúd

”

Sekhmet había probado la sangre y perdió el control. Ansiando más, mató a todos los que encontró, vadeando sus restos sangrientos.

Al caer la noche, en un intento por aplacar a Sekhmet, Ra mezcló ocre rojo con cerveza de cebada para que pareciera sangre. Luego vertió 7.000 jarras del líquido sobre la tierra donde ella estaba decidida a realizar su matanza. Al amanecer, Sekhmet vio la “sangre” y la lamió vorazmente. Se emborrachó tanto que se quedó dormida durante tres días; cuando despertó, su sed de sangre había pasado,

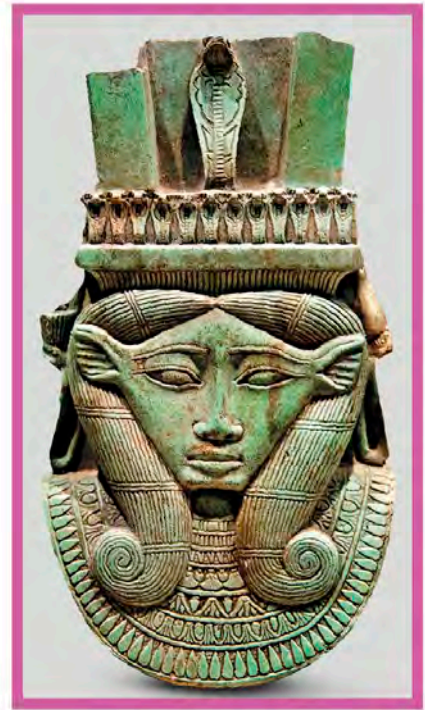
un sistro, se tocaba un sonajero sagrado en forma de ankh, el símbolo de la vida, para adorar a Hathor. Este mango de sistro (c.664–525 antes de Cristo) representa la cabeza con cuernos de la diosa vaca.

y los humanos restantes se salvaron. A partir de entonces, Hathor en su forma de leona como Sekhmet se asoció con un festival anual que celebraba la supervivencia de la humanidad. Durante las festividades, la gente bebía cerveza mezclada con jugo de granada.

Una diosa compleja

Atum valoraba la fuerza de la naturaleza ardiente de Hathor y quería que ella estuviera cerca de él para protegerlo. Cuando ella regresó con él, se dice que el dios creador tuvo Le dieron la bienvenida como "Hermosa", que era uno de los muchos nombres de la diosa.

A Hathor, una deidad muy popular y adorada en toda la sociedad egipcia, se le asignaron múltiples roles. A veces era adorada como esposa de Horus y madre de Ihy, un niño dios de la música. Era la diosa del amor, la belleza, la danza, el placer y, lo más importante, la procreación y la



maternidad. Las mujeres visitaron su santuario para orar por los niños. En contraste con su aspecto de leona, Hathor solía representarse como una vaca. Se decía que su culto, probablemente arraigado en los primeros ritos de fertilidad, era anterior al período dinástico. La gente también creía que Hathor podía ayudar a las almas a renacer en el más allá.



trinidad egipcia

Diferentes mitos de la creación evolucionaron en las principales ciudades del antiguo Egipto: Heliópolis, Menfis, Hermópolis y Tebas. Una tablilla de piedra negra de Memphis, pulida casi hasta el punto de ser ilegible por su uso como piedra de molino, nombra al creador como Ptah, una divinidad todopoderosa e ilimitada. Llamado el "dador de vida a voluntad", concibió toda la creación en su

Ptah, el dios patrón de los artesanos, Era adorado en Menfis, una de las grandes ciudades de Egipto. Se decía que Ptah había dado forma al mundo físico.

corazón y le dio forma nombrándolo. En Tebas, el “dios oculto” Amón era el dios creador, en la forma de la serpiente Kematef. En otros lugares, era Atum, “el todo”, quien también era Ra, el dios del sol.

Un himno del reinado de Ramsés II (1279-1213) antes de Cristo) declara que “Dios es tres dioses sobre todos: Amón, Ra y Ptah. Su naturaleza de Amón está oculta; no puede ser conocido. Es Ra en sus rasgos y Ptah en su cuerpo”. Las palabras sugieren que los tres eran vistos como aspectos del mismo dios creador.



SALUD A TI, RA, PERFECTO ¡CADA DÍA!

LA BARCA NOCTURNA DE RA

EN BREVE

TEMA

Renacimiento y renovación

FUENTES

Libro de Amduat, Anónimo, ca.1425 antes de Cristo; *Textos de ataúd*, Anónimo, ca.2050–1800 antes de Cristo; *Libro de los Muertos*, Anónimo, ca.1550–50 antes de Cristo; *Libro sobre cómo derrotar a Apophis*, Anónimo, ca.312 antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

Antiguo Egipto y Duat, el Inframundo.

FIGURAS CLAVES

Real academia de bellas artes El dios del sol.

Heka, Sia, Hu y Maat Los compañeros de Ra en la barca nocturna.

Thot Dios de la luna y timonel.

Isis Diosa de la magia. **set**

El protector de Ra.

khepri Dios del renacimiento.



R Era dios del sol y también dios creador, que surgió del caos para crearse a sí mismo. Todos los días cruzaba los cielos en una barca, el “Barco de Millones de Años”, trayendo el sol a la tierra. Cuando Ra se levantaba cada mañana, llamaban a la barca *manzet* (“volviéndose fuerte”). Al atardecer, el barco era conocido como el *mesektet* (“debilitándose”).

Todas las noches, Ra emprendía un viaje mortal mientras navegaba por el inframundo, Duat, en su barca nocturna. Con él en el barco estaban

Seth lanza la serpiente Apophi, de un detalle del ataúd de un escriba egipcio (ca.984 antes de Cristo), que representa la victoria sobre las fuerzas de las tinieblas que permitieron al dios sol resurgir.

personificaciones divinas de sus poderes: Heka (poder creativo), Sia (percepción), Hu (la palabra de Dios) y Maat (armonía cósmica). Toda la noche, Maat sostuvo el *ankh*, el signo jeroglífico de “vida”, para que Ra, aunque ahora muerto, pudiera más tarde nutrir nueva vida dentro de sí mismo. También con él en la barca nocturna.

Ver también: La creación y los primeros dioses 266– El nombre secreto de Ra 272–73
71 Osiris y el inframundo 276–83

“

Sobre el cuerpo de Ra, la serpiente Mehen arroja sus anillos protectores, por ahora es el momento del peligro. **Antiguo egipcio**
Leyendas

”

Había otros dioses, incluido el timonel Thoth; Isis, cuyos hechizos hicieron que el barco se moviera; y Seth, quien guardó y protegió el cuerpo sin vida de Ra mientras atravesaba las 12 puertas que marcaban el paso de las horas de oscuridad y los 12 países de Duat.

al inframundo

Más allá de la primera puerta, una gran compañía de dioses saludó a Ra. Prepararon la barca para su viaje nocturno y agarraron las cuerdas de remolque que recorrían los 12 países del inframundo para tirar del barco a lo largo del río.

En el séptimo y más peligroso país de Duat, Isis convocó al dios serpiente, Mehen, para formar un dosel protector sagrado sobre Ra. Sin embargo, otra serpiente acechaba al dios del sol: la serpiente del caos, Apophis (o Apep), el eterno enemigo de Ra. Tendido sobre un banco de arena en medio del río para ocultar su forma monstruosa, Apophis fijó en los dioses su mirada hipnotizante y abrió mucho la boca para tragarse el río y la noche.

barca. La diosa Isis incapacitó a Apophis con sus palabras de poder, Seth atravesó a la serpiente y Ra, en la forma del Gato de Heliópolis (“Ciudad del Sol”), le cortó la cabeza. El caos se mantuvo a raya durante un día más, aunque Apophis revivido volvió a acechar la noche siguiente, con la esperanza de tragarse a Ra y así apagar el sol para siempre.

El sol vuelve a salir

Mientras Ra pasaba por la octava tierra de Duat, llamada Sarcófago de los Dioses, las deidades embalsamadas y momificadas gritaron en alabanza a Ra. En el décimo país, el dios del renacimiento, Khepri, en forma de escarabajo, unió su alma con el alma de Ra para acompañarlo a través de las etapas restantes del viaje.

El duodécimo y último país tomó la forma de otra serpiente monstruosa, llamada Vida de los Dioses. Pero la barca fue remolcada con seguridad a través de la boca de la serpiente, Ra se transformó completamente en Khepri y su viejo cuerpo fue arrojado por la borda. El *manzet*, la barca del amanecer, luego emergió hacia el glorioso amanecer.

“

Saludo a ti, Ra, en tu ascenso; la noche y el
la oscuridad ha pasado.
Antiguo egipcio
Leyendas

”

el dios del sol

Ra no era el más antiguo de los dioses del antiguo Egipto, pero fue venerado por encima de todos los demás como el creador de todo. De la Segunda Dinastía (ca.3000 antes de Cristo), su principal centro de culto era la ciudad de Heliópolis (ahora parte de El Cairo). Por la Quinta Dinastía (ca.2500 antes de Cristo), los faraones de Egipto se identificaban con Ra y construían templos para el dios. Los faraones posteriores se refirieron a sí mismos como “hijos de Ra” y agregaron su nombre al de ellos. El propio Ra adoptó tres formas principales. Como sol nascente, él era Khepri, el escarabajo. Como el sol del mediodía, él era Ra, generalmente mostrado con el cuerpo de un hombre y la cabeza de un halcón, coronado por un disco dorado rodeado por la cobra sagrada, Uraeus. Mientras el sol se ponía por el oeste, él era Atum, el dios de la creación, a veces retratado como un anciano apoyado en un palo. Este ciclo diario de muerte y

El renacimiento pasó a simbolizar el ciclo vital de la humanidad, con la esperanza de encontrar, como el propio Ra, un nuevo nacimiento al final de la vida.



Un adorno en el pecho, o pectoral, encontrado en una momia del primer milenio antes de Cristo, muestra un escarabajo, cuya forma tomó Ra al final de su viaje a través de Duat.



ISIS VIVIÓ EN FORMA DE MUJER, QUE TENÍA EL CONOCIMIENTO DE PALABRAS DE PODER

EL NOMBRE SECRETO DE RA

EN BREVE

TEMA

Rivalidad entre dioses

FUENTES

Papiro Turín 1993, Anónimo, ca.1295–1186antes de Cristo; *Papiro Chester Beatty 11* Anónimo, ca.1295–1186antes de Cristo.

CONFIGURACIÓN

Antiguo Egipto.

FIGURAS CLAVES

Real academia de bellas artes El dios del sol; engañado para que revelara su nombre secreto.

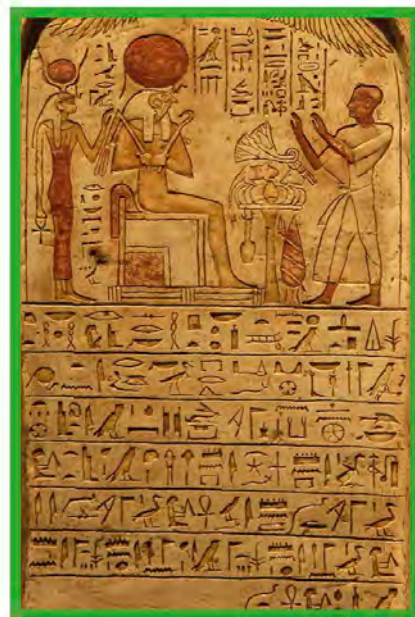
Isis Diosa de la magia; Hermana y esposa de Ra; su nombre egipcio era Aset ("Reina del Trono").

F Para los egipcios, un nombre era esencial para el ser de una persona. Borrar el nombre de alguien después de la muerte era destruir a esa persona en el más allá. Ra, rey de los dioses y de los hombres, tenía tantos nombres que ni siquiera los dioses los conocían todos. Isis, la maestra de la magia, tenía poder sobre las palabras y aprendió los nombres de todas las cosas, para llegar a ser tan grande como Ra. Finalmente, el único nombre que Isis no conocía era el nombre secreto de Ra.

Ra navegaba por el cielo todos los días y cada día envejecía. Su boca se aflojó y su saliva goteó hasta el suelo. Isis recogió la saliva de Ra y con un poco de polvo le dio forma de serpiente, que dejó en el camino de Ra. Cuando tropezó con ella, la serpiente lo mordió y Ra cayó con un grito terrible. Los otros dioses lo oyeron y preguntaron: "¿Qué pasa?" Pero Ra no pudo responder. La mordedura de la serpiente le había quitado el fuego de la vida, y sus extremidades temblaron cuando el veneno invadió su cuerpo.

Isis está detrás de Ram mientras recibe una ofrenda en esta estela tallada del Tercer Período Intermedio de Egipto (ca.1069–664) antes de Cristo). Ra es identificable por el disco solar sobre su cabeza.

Cuando Ra recuperó la voz, convocó a los otros dioses y les pidió ayuda. Entonces Isis, radiante de poder, cuyas palabras podían devolver la vida a un hombre asfixiado, se ofreció a curar al dios sol, pero le dijo que para hacerlo tendría que decirle su nombre. Finalmente, por miedo a la muerte, Ra liberó su nombre secreto de su corazón. Usando el nombre, Isis cantó un hechizo, el veneno abandonó el cuerpo de Ra y él volvió a ser fuerte.



Ver también: La creación y los primeros dioses 266-71 272-73 Osiris y el inframundo 276-83

La barca nocturna de Ra

Real academia de bellas artes

Isis

Ra grita de dolor.

Qué

¿equivocado?

He sido herido por algo mortal, algo que yo no hice.

tiene una serpiente

¿Se atrevió a levantar la cabeza contra ti? Lo ahuyentaré con mi palabras de poder.

Date prisa, porque mis ojos se están poniendo borrosos. Estoy temblando por todas partes, y cubierto de sudor.

Dime tu nombre. Esa es la palabra de poder que hará tu vives.

Yo soy el que hizo el cielo y la tierra. Tejé las montañas, e hice el aguas. Cuando abro los ojos, se vuelve luz, y cuando cierro los ojos, se vuelve oscuro.

Dime tu

nombre para que pueda curarte.

Mi nombre pasará de mi cuerpo al tuyo, el nombre que he mantenido en secreto desde el

inicio de los tiempos.

Fluir fuera, ¡veneno y derramarse al suelo! Por el poder de su nombre, que ha pasado de su corazón al mío, ¡Ra vivirá!

Isis salva a Ra demuerde por veneno de serpiente, pero sólo como una estrategia para aprender su nombre y así asumir parte del poder del dios sol, que luego pasa a su hijo, Horus.



Amón-Ra

Ra, el dios del sol, era visible a simple vista (especialmente en su forma de Atón, el disco del sol), pero los egipcios también adoraban al dios creador como un misterio incognoscible en la forma de Amón, el dios oculto. . Amón a menudo se fusionaba con Ra como Amón-Ra. Su centro de culto estaba en el gran templo de Karnak en Tebas (ahora Luxor). Aunque los rituales del templo eran dominio exclusivo de sus

sacerdotes, que actuaban en nombre del rey, hay alguna evidencia de que Amón era considerado un dios al que los pobres y desposeídos podían suplicar ayuda. En un antiguo himno egipcio se le describe como "el gran dios que escucha las oraciones, que acude a la voz de los pobres y afligidos, que da aliento a los desdichados". Bajo la identidad fusionada de Amón-Ra, Amón se convirtió en el dios principal de los egipcios, adorado como el creador de todas las cosas, quien trajo

Él mismo se hace existir diciendo: "¡Yo soy!", la fuente y sustentador de toda existencia.



NUEZ, EL GRANDE, DICE:
"ESTE ES MI HIJO, MI
PRIMOGÉNITO,
"OSIRIS"

OSIRIS Y EL INFRAMUNDO





EN BREVE

TEMA

La muerte y el más allá

FUENTES

Libro de los Muertos, Anónimo, ca.1550–50antes de Cristo; *El libro de Am-Duat*, Anónimo, ca.1425antes de Cristo; *Las contiendas de Horus y Set*, Anónimo, ca.1147-1143antes de Cristo; *De Iside y Osiride* ("Isis y Osiris"), Plutarco, siglo I.

CONFIGURACIÓN

Antiguo Egipto, Fenicia y el inframundo.

FIGURAS CLAVES

OsirisSabio gobernante y más tarde rey del inframundo.

IsisHermana y esposa de Osiris. **set**

Hermano celoso de Osiris. **Real academia**

de bellas artesEl dios del sol.

NeftisHermana de Isis.

HorusHijo de Osiris e Isis.

AnubisDios chacal asociado con la momificación.

“

Isis, cuando le llegó la noticia, inmediatamente se cortó una de sus trenzas y se vistió con un vestido de luto.

De Iside y Osiride

”

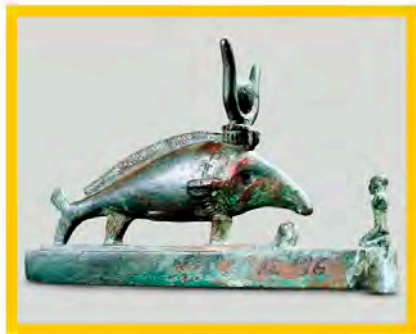
Osiris, hijo del dios de la tierra Ge y de la diosa del cielo Nut, originalmente gobernó como rey de los mortales. Fue él quien enseñó a los egipcios cómo sobrevivir, cómo fabricar y utilizar herramientas, y cómo cultivar y cosechar trigo y cebada. Su hermana y esposa, la diosa Isis, enseñó a las mujeres a hilar y tejer, y a hacer pan y cerveza con cereales. La propia Isis era adorada en todo Egipto como la diosa de las madres, la fertilidad, la magia, la curación y los ritos funerarios. Su culto se extendió más tarde a Grecia y a todo el Imperio Romano.

Dejando a Isis como su regente, Osiris viajó por todo el mundo enseñando sus habilidades al resto de la humanidad, por lo que se ganó el título de Wennefer, que significa "el eternamente bueno". El hermano de Osiris, Seth, estaba celoso de sus regalos y aclamaciones, y estaba furioso porque Osiris había dejado a Isis, en lugar de a él, para actuar como regente.

El astuto plan de Seth

Cuando Osiris regresó de sus viajes, Set conspiró para matarlo, tomar su trono y casarse con el propio Isis. Invitó a Osiris a un gran banquete, donde sacó un maravilloso cofre hecho de madera de cedro con incrustaciones de ébano y marfil. Seth prometió darle este cofre a quien encajara exactamente en él. Todos sus invitados probaron el tamaño del cofre, pero no les quedaba bien a ninguno. Finalmente, Osiris tomó su turno y le quedó perfecto, porque Seth había construido cuidadosamente el cofre según las medidas precisas de Osiris.

Antes de que Osiris pudiera salir del cofre, Seth y sus 72 cómplices cerraron la tapa de golpe y la clavaron. Sellaron el cofre con plomo fundido y lo arrojaron al Nilo. El cofre, ahora el ataúd de Osiris, fue arrastrado río abajo.



El pez MedjedSe decía que, representado aquí en bronce, se comió el falo de Osiris cuando las partes de su cuerpo estaban esparcidas. Era sagrado para la ciudad de Per-Medjed, más tarde llamada Oxirrincó.

hasta la costa y a través del mar hasta Fenicia. A su alrededor crecía un tamarisco que encerraba en su tronco el cofre, con el rey muerto en su interior.

La búsqueda de Osiris

El rey de la ciudad de Biblos vio el tamarisco y admiró su tamaño. Ordenó que lo talaran para utilizarlo en su palacio. El baúl, con el cofre aún escondido en él, se convirtió en un pilar para sostener el techo del palacio.

Mientras tanto, Isis lamentó la muerte de Osiris y se dispuso a encontrarlo. Después de una larga búsqueda, llegó a Biblos y se sentó llorando junto a un manantial. Cuando las sirvientas de la reina de Biblos llegaron al manantial, Isis les trenzó el cabello y les dio una fragancia encantadora. La reina envió a buscar a Isis, se hizo amiga de ella y la nombró niñera de su bebé. Isis amamantó al niño dándole su dedo para que lo chupara, y resolvió hacer que el bebé inmortal. Por la noche, envolvía al niño en llamas para quemar sus partes mortales. En forma de golondrina, también buscó a su marido. El pájaro cantó lastimeramente mientras volaba alrededor del pilar de madera donde estaba escondido el cofre, sabiendo que Osiris estaba cerca.

Ver también: La creación y los primeros dioses 266-71 - La barca nocturna de Ra 272-73 El nombre secreto de Ra 274-75

Isis y Neftis Se representan lamentándose por el asesinato de Osiris. La escena decora un ataúd dorado de la época romana del antiguo Egipto, alrededor del siglo I, antes de Cristo.

Cuando la reina de Biblos vio a su bebé en llamas, gritó de terror y rompió la magia, impidiendo que el niño se volviera inmortal. Isis ahora reveló su verdadero yo y le suplicó a la reina que derribara el pilar con el cofre dentro. Luego, Isis quitó la madera que había crecido alrededor del cofre que contenía el cuerpo de su amado Osiris. Arrojándose sobre su ataúd, lanzó gritos tan terribles que el hijo menor de la reina murió a causa del susto.

Seth encuentra el cuerpo

Isis puso el ataúd en un barco y navegó a través del mar de regreso a Egipto. Cuando aterrizó y llegó a un lugar tranquilo, abrió el ataúd y apoyó su rostro sobre el de Osiris, llorando. La diosa ocultó entonces el ataúd, con el cadáver en su interior, en un matorral.



de cañas de papiro. Seth estaba cazando esa noche y encontró el ataúd. Abriéndolo, cortó el cuerpo de Osiris en 14 pedazos, que esparció por todo Egipto.

Isis y su hermana Neftis, sin embargo, recogieron las partes del cuerpo de Osiris. Dondequiera que encontraban una pieza, Isis mágicamente hacía una

modelo de cera y dejó el modelo al cuidado de los sacerdotes locales, estableciendo así santuarios a Osiris en todo Egipto.

Cuando las hermanas reunieron el cuerpo desmembrado del dios, se sentaron junto a él y lloraron. Ra, el dios del sol, se apiadó de ellos y envió al dios chacal, Anubis,--



Relieves de piedra de colores que data del siglo XII antes de Cristo adornan las paredes del impresionante templo de Osiris en Abydos, Egipto.

Abidos

El centro de culto de Osiris estaba en Abidos, en el Alto Egipto, a unas 6 millas (10 kilómetros) del río Nilo. Aquí, durante más de 2.000 años, los misterios del dios se celebraban anualmente en el último mes de la inundación, cuando las aguas retrocedían. Aunque se sabe poco sobre los rituales del templo, su objetivo era asegurar la vida eterna a las almas de los muertos cuando ingresaban al Inframundo, donde reinaba Osiris. En una ceremonia pública, los sacerdotes también portarían una imagen.

del dios desde el templo hasta una tumba que se cree que es del dios, a la que asiste una gran procesión de adoradores de Osiris.

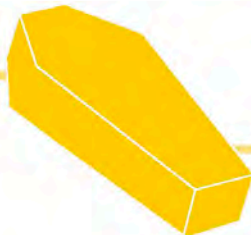
Al mismo tiempo, un festival público recrearía la historia del asesinato de Osiris, el dolor de Isis y Neftis, el juicio de Seth y la batalla entre los partidarios de Seth y Osiris. Al final del drama, el actor que interpretaba a Osiris reaparecía triunfante en la barca sagrada, y el *djed* se erigirá un pilar, una estilizada gavilla de maíz que simboliza su renacimiento.

El asesinato de Osiris y sus consecuencias.

Set envidia su hermano, el rey Osiris. Con un truco malvado, atrapa a Osiris en un ataúd y lo arroja al río Nilo.



El ataúd flota por el Nilo y es arrastrado sobre el mar hasta Fenicia, donde El árbol de tamarisco crece alrededor.



Isis encuentra el ataúd después de una larga búsqueda y llora sobre él, besando el rostro de Osiris.

Isis se aleja con el ataúd pero Seth lo encuentra. Corta el cuerpo de Osiris en 14 pedazos y los esparce por todo Egipto.



y el dios ibis, Thoth, para ayudarlos. Juntos reconstruyeron el cuerpo de Osiris para darle su verdadera forma. Luego Anubis embalsamó el cuerpo con ungüentos fragantes y lo envolvió en vendas de lino, antes de depositarlo sobre un féretro con cabeza de león. El cuerpo envuelto y embalsamado de Osiris se convirtió en la primera momia, estableciendo un patrón para todos los reyes que siguieron.

Su fuerza divina, sin embargo, no se agotó del todo: Isis se transformó en una cometa y, flotando sobre el cuerpo momificado, avivó el aliento de vida hacia Osiris durante el tiempo suficiente para concebir un hijo, Horus, que vengaría a su padre. Luego Osiris descendió al inframundo y se convirtió en su gobernante. Isis se dedicó a cuidar los santuarios de su difunto marido.

Con el tiempo, Horus intentó desafiar a Set y establecer su derecho al trono de su padre, Osiris. Horus y Seth aparecieron ante la Enéada. Este consejo de los nueve dioses mayores se reunió durante 80 años sin llegar a una decisión sobre cuál de los dos tenía mejores derechos.

Compitiendo por el trono

Thoth le escribió a Neith, creadora del universo, madre del dios sol Ra y diosa de la guerra, para pedirle un juicio. Neith otorgó el trono a Horus. Sin embargo, Ra favorecía a Seth porque Seth lo protegía todas las noches de la serpiente del caos, Apophis. Indignado por la decisión de Neith, Ra se volvió descuidado de sus deberes y sólo se animó cuando la diosa Hathor se expuso ante él y lo hizo reír. A pesar del juicio de Neith, los dioses continuaron disputando la cuestión de quién debería gobernar, hasta que Isis engañó a Seth para que

El dios chacal, Anubis, atiende a los muertos en una pintura mural de la tumba que el artesano Sennedjem construyó para sí mismo en Set Maat, cerca de Tebas, en el siglo XII. antes de Cristo.





Anubis momifica
el cuerpo de osiris después
Isis y Neftis
recuperar las piezas.



Isis se convierte
en una cometa y aviva
la vida en Osiris para
que pueda concebir un
hijo para vengarlo.

El niño, Horus,
desafía a Seth y
afirma su derecho al trono
de su padre en un consejo
de los dioses.



set y
Horus se convierte en
hipopótamos
en un concurso en el que
ninguno gana.



Finalmente, Osiris,
Señor de los Muertos,
intercede por su
hijo, y Horus es
coronado rey.



hablando en contra de su propio caso. Furioso, Seth retó a Horus a una batalla. Ambos dioses se transformaron en hipopótamos y se quedaron bajo el agua para ver quién podía permanecer más tiempo sumergido.

Isis fabricó un arpón con una púa de cobre y lo arrojó al agua. Primero golpeó a Horus; le gritó a su madre, quien rápidamente recordó el arpón. Lo arrojó de nuevo al agua y esta vez atravesó a Seth. Él, a su vez, preguntó a Isis cómo podía maltratar así a su hermano, y nuevamente ella recordó la

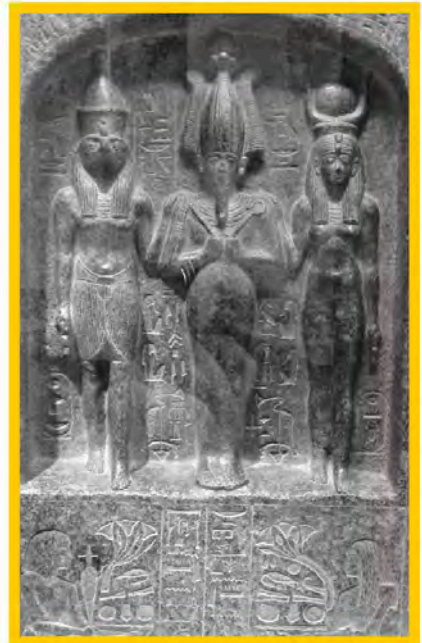
Horus con cabeza de halcón se encuentra con su padre, Osiris, y su madre, Isis, en esta estela funeraria dedicada a los dioses de Abydos durante el reinado de Seti I (1290-1279), antes de Cristo).

arpón. Esto enfureció tanto a Horus que saltó fuera del agua y le cortó la cabeza a su madre. Luego la diosa se transformó en una estatua de pedernal sin cabeza para que la Enéada pudiera ver lo que le había hecho su hijo Horus.

La pelea continúa

Los dioses buscaron a Horus para castigarlo. Seth lo encontró dormido debajo de un árbol y le sacó ambos ojos, enterrándolos en el suelo, donde se convirtieron en dos lotos. Cuando la diosa Hathor encontró a Horus llorando en el desierto, capturó una gacela y la ordeñó. Luego se arrodilló junto al joven dios y vertió leche en las cuencas de sus ojos para devolverle la vista.

Hathor les contó a los dioses lo que había hecho Seth, pero ellos se cansaron de las peleas y declararon una tregua. Pareciendo conciliador, Seth Invitó a Horus a ir a su casa, y Horus aceptó. Esa noche,



Cuando Horus dormía, Set yacía entre sus muslos y derramó su semen en la mano de Horus. Cuando Horus le reveló a Isis lo que había hecho Seth, ella le cortó las manos a su hijo y las arrojó al agua, reemplazándolas con manos nuevas. Luego Isis tomó semen de Horus y lo untó sobre la lechuga que era el alimento básico de Seth. set

“
No sirve de nada
engañarme en presencia
de la Enéada y privarme del
cargo de mi padre, Osiris.
**Los argumentos de
Horus y Set**

”

Consumió debidamente la lechuga, sin saber que contenía el potente semen de su rival.

Aún persiguiendo su búsqueda del trono, Set arrastró a Horus ante la Enéada y afirmó que él (Seth) debía ser nombrado gobernante, porque había asumido el papel masculino en su relación con Horus. El

Los dioses horrorizados escupieron en la cara de Horus. Horus negó categóricamente la acusación y exigió que su semen y el de Seth fueran llamados ante la Enéada como testigos. Cuando fue convocado, el semen de Seth gritó desde el agua donde Isis lo había arrojado, pero el semen de Horus gritó desde el cuerpo de Seth. La sentencia fue clara. Los dioses se declararon a favor de Horus, lo que enfureció a Seth. Exigió una nueva competencia con Horus, pidiéndoles que compitieran entre sí por el

El pesaje del corazón, ilustrada aquí en el Libro de los Muertos, fue una de una serie de pruebas que Se pensaba que los fallecidos sufrían en el más allá inmediato.

Nilo en barcas de piedra. Seth construyó un barco enorme con la piedra sólida de la cima de una montaña. El barco de Horus era de madera de cedro, que disfrazó para que pareciera piedra recubriéndolo con yeso. Su barco flotó, pero el de Seth se hundió. Enfurecido, Seth se convirtió nuevamente en hipopótamo y hundió el barco de Horus.

Los dioses no estaban más cerca de tomar una decisión final, por lo que le pidieron a Thoth que le escribiera a Osiris en el inframundo. Osiris preguntó por qué se debía privar a su hijo de la herencia que le correspondía, y Horus finalmente fue instalado como rey de Egipto. Seth fue con Ra a tronar en los cielos, como dios de las tormentas, la violencia y el desierto.

Un temible inframundo

Osiris gobernó como el Señor de los Muertos. Los egipcios pensaban que Duat, el inframundo, era un valle estrecho atravesado por un río. Estaba separada de la tierra de los vivos por una cadena montañosa; el sol salía por el extremo oriental cada mañana y se hundía en el extremo occidental por la noche. El camino al inframundo estuvo plagado de

“
¡Oh mi corazón de mis diferentes formas! No te levantes como testigo contra mí... no seas hostil conmigo en la presencia del Guardián del Balanza.
Libro de los Muertos

peligros. Hubo respiros ocasionales, como cuando la diosa Hathor se encontró con el difunto al final del reino desértico del dios halcón, Seker, y le ofreció descanso a la sombra de su sagrado sicómoro, además de fruta y agua para refrescarse. Sin embargo, en general, el camino de este mundo al siguiente estaba plagado de criaturas aterradoras, como una bestia sin nombre con cabeza de perro; arrancó corazones, tragó sombras y habitó junto al Lago de Fuego.

El difunto utilizó hechizos, muchos de los cuales aparecen en el idioma egipcio. *Libro de los Muertos*, para superar esta aterradora carrera de obstáculos. Tuvieron que atravesar hasta siete puertas, cada una con su grotesco guardián. Luego fueron conducidos por Anubis al Salón de las Dos Verdades, donde su corazón fue pesado en una balanza contra la pluma de Maat, la diosa de la verdad y la justicia. Anubis comprobó la balanza y Thoth, el escriba de los dioses, registró el resultado en hojas del árbol de la vida.

Si el corazón estuviera tan abrumado por la culpa de los malos pensamientos y actos que pesara más que la pluma de la verdad, sería derribado y devorado por el



El paso de la muerte a la nueva vida en el Inframundo



ella-monstruo Ammut. Este devorador de muertos tenía cabeza de cocodrilo, partes delanteras de león y traseras de hipopótamo.

Juicio final

Si el corazón no pesara más que la pluma de la verdad, el difunto podría continuar su viaje. Horus, ahora en el inframundo con su padre y los demás dioses, tomó al difunto de la mano y lo condujo ante la presencia de Osiris. El Señor de los Muertos estaba sentado en su santuario con Isis y Neftis detrás de él, y los cuatro hijos de Horus delante de él sobre una flor de loto. Cuarenta y dos jueces del inframundo ayudaron a Osiris en sus deliberaciones. Los que complacieron

Osiris podría esperar la vida eterna en el Campo de Juncos (una versión perfecta de Egipto); navegar como estrellas por el cielo nocturno; o unirse a la multitud en la gran barca de Ra para renacer cada mañana con el sol.

Cuando puso a Osiris a cargo del inframundo, Ra prometió que su reinado duraría millones de años, pero terminaría. Ra dijo: "Destruiré toda la creación. La tierra se convertirá en agua infinita... Permaneceré allí con Osiris, después de haberme transformado nuevamente en serpiente". Esta serpiente, la verdadera forma original de Ra, contenía las fuerzas de la creación y el caos. La serpiente dormiría en el océano cósmico, con la cola en la boca, hasta que despertara para recrear el mundo.

libros de los muertos

En la era del Imperio Antiguo, sólo los reyes egipcios podían asegurarse para sí mismos o para otros una nueva existencia en el más allá. Durante los años del Imperio Medio, personas no pertenecientes a la realeza comenzaron a hacer arreglos funerarios, a imitación del rey. Las oraciones y hechizos del Reino Antiguo *Textos de las pirámides* de las pirámides reales—fueron adaptados en el Reino Medio para uso de individuos privados como *Textos de ataúd*, y codificado en el Imperio Nuevo en el *Libro de los Muertos* (a veces se traduce como "Hechizos para salir de día"). El *Textos de las pirámides* muestran que el faraón creía que al morir se encarnaría como Osiris; Nut y Geb lo reclamarían como su hijo y él se convertiría en gobernante del inframundo. En un hechizo, el rey caza y se come a los otros dioses, "se alimenta de los pulmones de los sabios y se contenta con vivir de los corazones y su magia". Una vez que ha absorbido el poder de cada dios, "la vida del rey es la eternidad".



Una representación de Ammut, desde el *Libro de los muertos de Nebqed* (hacia 1400 antes de Cristo), revela a la monstruosa esperando bajo un lago de fuego a aquellos que no pasan la prueba de la pluma de la verdad.



EN BREVE

TEMA

La relación del hombre con los animales.

FUENTE

Mitos africanos de origen, Stephen Belcher, 2005.

CONFIGURACIÓN

El principio de los tiempos en las actuales Namibia, Botswana y Sudáfrica.

FIGURAS CLAVES

los sanbosquimanos; el pueblo indígena cazador-recolector del sur de África.

Kaang El dios supremo y creador del pueblo San.

EL FUEGO ES UN DESTRUCTIVO FUERZA

MITO DE LA CREACIÓN DEL SAN

t Los San creen que en el principio la gente vivía bajo tierra, donde todo era luz y calor, aunque no había sol. Sin embargo, el dios creador, Kaang, decidió que quería crear otro mundo sobre la tierra, por lo que produjo un árbol alto y expansivo. Orgulloso de su creación, llamó a un hombre de la tierra para que echara un vistazo a este árbol. El hombre fue seguido por una mujer, y luego todas las demás criaturas lo siguieron.

La gente y los animales pronto establecieron su hogar en el nuevo mundo de Kaang. Les dijo a todos que hablaran unos con otros y vivieran en paz. También les prohibió encender fuego, ya que tenía un gran poder destructivo.

Sin embargo, este nuevo mundo tenía una desventaja: el sol calentaba, pero las noches eran frías y oscuras, y la gente se dio cuenta de que, a diferencia del

pájaros y otros animales, no tenían pelaje ni plumas para mantenerse calientes. Al contrario de Kaang instrucción, la gente decidió encender un fuego. Aunque esto los calentó y les dio algo de luz, el fuego también aterrizó a los demás animales.

Kaang castigó a los humanos por su desobediencia haciéndolos ininteligibles entre ellos y los animales. En lugar de palabras, los animales ahora oyeron gritos y llantos y huyeron aterrorizados, destruyendo la relación armoniosa que había existido anteriormente entre los humanos y otras criaturas.



cazadores san dispara a los antílopes con flechas con puntas envenenadas y luego rastrea a sus presas moribundas durante varios días, representado aquí en el arte rupestre del refugio Game Pass, en las montañas Drakensberg.

Ver también: La creación y los primeros dioses 266-7 En-kai y el ganado 285 Ananse la araña 286-87 El cosmos Dogón 288-93



TE VOY A DAR ALGO

LLAMADO GANADO EN-KAI Y EL GANADO

EN BREVE

TEMA

Queridas criaturas

FUENTE

Literatura oral de los masai,
Naomi Kipury, 1983.

CONFIGURACIÓN

La sabana de África Oriental.

FIGURAS CLAVES

En-kai El dios supremo de los masai.

Los masai Una comunidad nómada que pasta su ganado en las praderas del este de África.

La Doroba Un clan dentro de la comunidad masai, que anteriormente eran cazadores-recolectores y herreros.

t Se cree que los masai, una comunidad nómada de ganaderos, históricamente con una reputación de guerrero feroz, se originaron en el valle inferior del Nilo y emigraron a la sabana de África Oriental en el siglo XV. Su único dios supremo, En-kai, a menudo se asocia con las nubes tormentosas que traen las lluvias, lo que hace que la hierba brote y proporcione pasto fresco para sus rebaños.

Al principio, En-kai le dijo a Maasinta, el primer masai, que construyera un recinto con arbustos espinosos. Luego, En-kai bajó una cuerda de cuero de una nube de tormenta negra, y por esta cuerda descendió una multitud de ganado, criaturas que el mundo nunca había visto antes.

Dorobo, que vivía con Maasinta y era el primero del clan Doroba, estaba molesto y se quejaba de que no había conseguido nada del ganado. En algunas versiones del cuento, Dorobo gritó tan fuerte que En-kai retiró la cuerda; en otros, Dorobo utilizó sus habilidades para trabajar el metal para hacer un cuchillo y luego cortó la cuerda. De cualquier manera, no descendió más ganado del

“
que la leche
de mi ganado sea veneno
si alguna vez lo pruebas.
**masastina, *Literatura oral*
de los masai**

cielo. Maasinta estaba enojado con Dorobo y lo maldijo a él y a su pueblo a ser siempre pobres y sin ganado, viviendo de la caza de animales salvajes. Esto explica por qué el clan Doroba era cazadores y herreros, no pastores.

El pueblo masai cree que En-kai otorgó todo el ganado de la Tierra a su comunidad. Cuando los masai arrebatan ganado a otros, creen que no es un robo; simplemente están reclamando lo que En-kai había declarado que era suyo por derecho.



ATAR LA CALABAZA DETRÁS DE TI Y LUEGO PODRÁS SUBIR AL ÁRBOL

ANANSE LA ARAÑA

EN BREVE

TEMA

Cómo se difundió la sabiduría

FUENTE

Tradición oral, registrada en *Cuentos populares africanos y escultura*, editado por Paul Radin, 1953; *Cuentos populares africanos en el nuevo mundo*, William Bascom, 1992; *Anansi: la araña embaucadora*, Lynne Garner, 2014.

CONFIGURACIÓN

África occidental al principio de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

Nyame El dios supremo y creador; también conocido como Nyankupon.

Anansé Un héroe tramposo; tomó la forma de una araña.

Ntikuma El hijo de Ananse.

In el principio, Nyame, el dios del cielo del pueblo Asante, era el depositario de todas las historias y conocimientos. Ananse, un héroe embaucador en forma de araña, fue a Nyame y descaradamente le preguntó cuánto costaría toda esta sabiduría. Sorprendido por la audacia de la araña, Nyame le encomendó una tarea aparentemente imposible. Para conocer al dios del cielo, Ananse tuvo que traer cuatro objetos: una pitón, un leopardo, un enjambre de avispones y un hada.

Ananse partió y, de pie fuera del agujero donde vivía la pitón, se preguntó en voz alta si la serpiente era más larga que una rama de palma sobre él. Cuando el

Pitón escuchó esto, se deslizó fuera de su agujero y se ofreció a tumbarse en la rama y ser medido. Sin embargo, mientras yacía allí, su cuerpo comenzó a temblar. La araña se ofreció a atarlo a la rama para que pudiera determinar su longitud precisa. Cuando la pitón aceptó este plan, Ananse lo ató y se lo llevó a Nyame.

El engaño de una araña

Ananse continuó usando trucos para las tareas restantes. Para atrapar al leopardo, Ananse cavó un hoyo profundo y cubrió la abertura con hojas. El leopardo cayó dentro y, al ver a Ananse en el borde, le pidió ayuda. Ananse se ofreció a tejer una densa red alrededor del leopardo para sacarlo. El leopardo estuvo de acuerdo, pero luego se encontró atrapado en la red de Ananse y la araña tenía un segundo prisionero.

Para atrapar a los avispones, Ananse vertió agua en su nido y comenzó a tamborilear en el suelo con palitos para crear el sonido de la lluvia que caía. Luego gritó y ofreció a los avispones un refugio seco en su calabaza. Los agradecidos avispones entraron volando e inmediatamente Ananse insertó un tapón y llevó los insectos cautivos a Nyame.

“

la araña quería

poseer todas las historias
conocidas en el mundo.

*Cuentos populares africanos en
el nuevo Mundo*

”

“

Reyes muy grandes no pudieron para comprar las historias del dios del cielo, pero Kwaku Ananse ha sido capaz de pagar el precio.

Cuentos populares africanos y Escultura

”

Por último, Ananse atrapó al hada colocando una muñeca cubierta con chicle pegajoso (un bebé de alquitrán) junto a un plato de ñame. El hada agradeció al muñeco y, al ver que éste no respondía, lo tocó y quedó atascado. Luego, Ananse se la llevó a Nyame, quien se sorprendió de que la araña hubiera logrado completar las tareas que le había encomendado. Fiel a su palabra, convirtió a Ananse en el dios de todas las historias y fábulas.

Inteligente pero imprudente

Cuando Ananse recibió toda la sabiduría del mundo, la guardó en su calabaza, una calabaza ahuecada, y luego se dispuso a buscar un lugar seguro para esconderla. Al adentrarse en el bosque, encontró un árbol alto con corteza puntiaguda y decidió trepar a él y depositar la calabaza en lo alto, cerca de su copa. Sin embargo, la calabaza era grande y, cuando la ató frente a él y trató de trepar al árbol, no pudo extender la mano lo suficiente para agarrar el tronco y siguió cayendo. Sin que Ananse lo supiera, su pequeño hijo Ntikuma había

Lo siguió al bosque y se reía de su padre. "Por qué

¿No atas la calabaza detrás de ti? sugirió Ntikuma, "y entonces podrás trepar al árbol". Ananse estaba enojado porque su hijo había visto sus intentos fallidos, pero siguió

El consejo de Ntikuma. Sin embargo, mientras estaba reorganizando la calabaza, ésta cayó al suelo y se hizo añicos. En ese mismo momento, una feroz tormenta azotó el bosque y una lluvia torrencial lavó el contenido del calabaza al río y al mar. La sabiduría de Nyame se extendió por todo el mundo, permitiendo que todas las personas hereden una parte.

Cuando Ananse regresó a casa con Ntikuma, se consoló con el pensamiento de que la sabiduría había demostrado ser de poco valor; había hecho falta un niño pequeño para arreglarlo.



Ananse la Araña está representado en el centro del remate de un bastón decorativo de madera y pan de oro, que data alrededor de 1900, que llevaba un lingüista (narrador) del pueblo Asante.



Ananse y Br'er Conejo

Cuando los africanos fueron llevados como esclavos al Nuevo Mundo, sus historias se fueron con ellos. Las hazañas del embaucador de Ananse viajaron a los Estados Unidos y el Caribe con el pueblo Asante de Gold Coast (ahora Ghana), África Occidental. Sin embargo, otra figura embaucadora afroamericana muy conocida es Br'er Rabbit, una figura del folclore del sur y centro de África, que se hizo muy conocida gracias a las historias del tío Remus. Narradas por un ex esclavo ficticio en el sur de Estados Unidos, las historias fueron adaptadas y compiladas por Joel Chandler Harris y se publicaron por primera vez en 1881.

Los cuentos de Ananse y Br'er Rabbit comparten temas similares. Br'er Rabbit se queda atrapado en un bebé de alquitrán que Br'er Fox dejó afuera para atraparlo. Ananse también queda atrapado por un bebé de alquitrán mientras roba los guisantes de su esposa, y él mismo usa un bebé de alquitrán para atrapar a un hada y completar los desafíos de Nyame.



TODOLLO QUE FUE

IMPRURO

FUE CA EL

WotmiR

EL COSMOS DOGÓN



TODDO LO QUE FUE

IMPRURO

FUE CA EL

Wotmi R

EL COSMOS DOGÓN



EN BREVE

TEMA

La dualidad de la humanidad

FUENTES

Conversaciones con Ogotemmêli, Marcel Griaule, 1948; "Dogón reestudiado: Una evaluación de campo del trabajo de Marcel Griaule", WEA van Beek, 1991, *Antropología actual*; *Dogon: el pueblo africano de los acantilados*, Stephenie Hollyman y WEA van Beek, 2001.

CONFIGURACIÓN

África occidental; el principio de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

Amma El dios creador; deidad más importante de los Dogon.

Nommo El primer par de espíritus gemelos creados por Amma; también el nombre de los ocho antepasados de los Dogon.

Lebé El ancestro humano más antiguo; un sacerdote.



Esta tierra plana era un cuerpo femenino, con patas de hormiga. nido como su órgano sexual.

"Dogón reestudiado: Una evaluación de campo de la Obra de Marcel Griaule"



t Los Dogon son un pueblo solitario que vive en una parte aislada de África Occidental. que se extiende desde Malí en el sureste hasta Burkina Faso en el noroeste. La mitología Dogon es muy compleja, se basa en la tradición oral más que en textos y tiene muchas variaciones. El mito central se refiere a la creación del universo por el dios supremo Dogon Amma, el nacimiento de los espíritus gemelos Nommo y la muerte de Lébé, todos los cuales son figuras clave en los cuentos Dogon que han sido registrados por los antropólogos.

Nacimiento del Nomo

La deidad creadora Dogon, Amma, dio forma al cosmos con arcilla. Primero arrojó bolitas de arcilla al cielo para hacer las estrellas, y luego hizo el sol y la luna como dos cuencos de arcilla, inventando el arte de la alfarería. El sol estaba rodeado de cobre rojo y la luna de blanco. Una vez que los cuerpos celestes estuvieron en su lugar, Amma pasó a los asuntos terrestres. Tomó la arcilla, la exprimió entre sus manos, y la extendió de norte a sur y de este a oeste para formar una tierra plana, que era femenina.

Amma se sentía sola. Lleno de deseo sexual, anhelaba tener relaciones sexuales con la tierra, pero cuando intentó penetrar en un hormiguero (la vagina de la tierra), se levantó un termitero. Después de que cortó el montículo, Amma pudo acoplarse con la tierra. Sin embargo, su ataque trastornó el equilibrio del cosmos, por lo que su semilla sólo produjo un chacal, una criatura que los Dogon asocian con la deformidad y el desorden. La siguiente vez que Amma plantó su semilla en la tierra, produjo seres gemelos que "nacieron perfectos y completos". Llamados Nommo (o Nummo), su naturaleza gemela representa el equilibrio perfecto de la creación.



Grandes figuras de una pareja hombre-mujer. son representantes comunes de los progenitores míticos de los Dogon. Las estatuas reciben sacrificios destinados a proteger a una comunidad de las dificultades.

Los Nommo eran hermafroditas, de color verde, mitad humanos, mitad serpiente. Tenían ojos rojos, lenguas bífidas y brazos flexibles y sin articulaciones. Los Nommo estaban presentes en toda el agua, y sin ellos el comienzo de la vida en la tierra hubiera sido imposible.

El Nommo ascendió a los cielos para estar con Amma. Desde su elevada posición, los gemelos vieron que su madre, la Tierra, estaba desnuda. Para remediar esto, descendieron del cielo con plantas para vestirla. Las fibras de estas plantas ayudaron a transportar la esencia acuosa del Nommo por toda la tierra y le aportaron fertilidad.

Hombre y mujer

El Nommo (o Amma, en algunas versiones del mito) dibujó dos contornos en el suelo, uno encima del otro. Uno de ellos era hombre y el otro era mujer; De estos dos contornos surgieron el primer hombre y la primera mujer. Mientras que el primer chacal sólo tenía un

“

cada ser humano
estaba dotado de dos
almas de diferente sexo.

**Conversaciones con
Ogotemmêli**

”

alma única, estos primeros humanos y sus descendientes tenían dos almas de géneros opuestos; uno habitaba el cuerpo, mientras que el otro habitaba en el cielo o en el agua, conectando a la humanidad con la naturaleza. Esta naturaleza dual se manifiesta físicamente; Los Dogon creen que los hombres y las mujeres nacen con aspectos físicos del sexo opuesto y que todavía hay una esencia femenina dentro de cada hombre y una esencia masculina dentro de cada mujer. La tradición Dogón de

La circuncisión masculina y femenina corta el vínculo espiritual entre el alma de una persona del sexo opuesto y es un importante rito de mayoría de edad en la sociedad Dogon.

Conexiones gemelas

Las dos primeras personas tuvieron ocho hijos: dos pares de gemelos varones y dos pares de gemelas. Este conjunto de ocho gemelos también fueron llamados Nommo. Son los antepasados de los Dogon. Estos Nommo están representados por ocho animales: la serpiente, la tortuga, el escorpión, el cocodrilo, la rana, el lagarto, el conejo y la hiena porque, según Griaule, estos animales nacieron en el cielo al mismo tiempo que los Nommo y compartían una conexión de alma. con ellos. Cada Nommo individual tenía un gemelo humano y un gemelo animal, y aunque los ocho eran especies diferentes, los animales-

Pinturas rupestres de la escarpa de Bandiagara en Malí representan figuras y símbolos que probablemente sean de los Dogon. Algunos, sin embargo, creen que son ejemplos del arte Sangha o Songo.

Ideas diversas

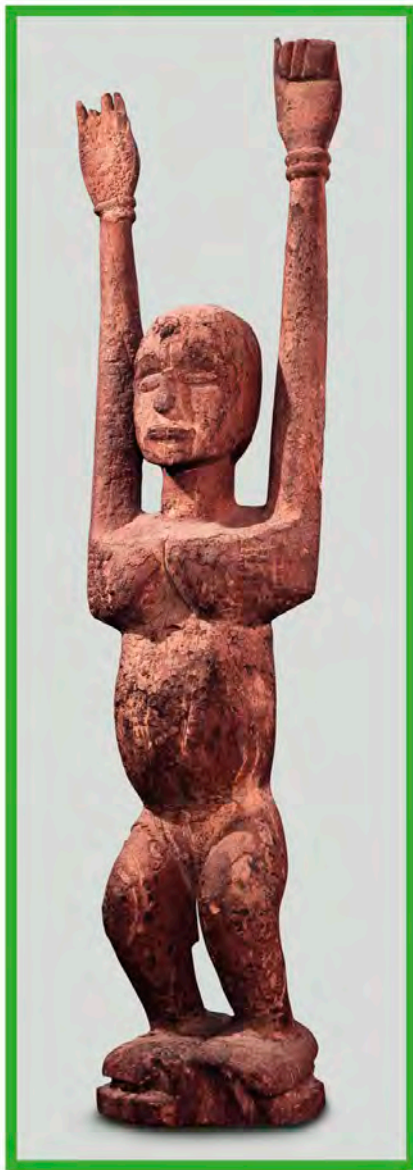
El primer estudio de los Dogon provino de Marcel Griaule, cuyo *Conversaciones con Ogotemmêli: una introducción a las ideas religiosas Dogon* se publicó en 1948. Durante 32 días sucesivos, Ogotemmêli, un anciano dogon ciego, se reunió con Griaule y habló sobre la mitología dogon.

Los estudiosos de hoy ven el estudio como las reflexiones de un miembro de la comunidad, más que una exposición detallada del pensamiento Dogon en general. Las religiones africanas ponen mayor énfasis en hacer lo correcto (ortopraxis) que en creer lo correcto (ortodoxia). Como resultado, dentro de cualquier grupo puede haber una variedad de creencias individuales y formas diferentes de describir el mundo y su creación. Por lo tanto, los estudios posteriores sobre los Dogon han dado lugar a muchos mitos e interpretaciones diferentes.



también fueron emparejados. Esto desencadenó una cadena de eslabones que se extendieron más allá de los animales y llegaron a las plantas para crear una vasta red. Los Dogon creen que cada individuo tiene una conexión de alma con una octava parte de los seres vivos del mundo.

Según algunas versiones del mito, los ocho ancestros fueron creados cuando uno de los dos primeros Nommo se rebeló contra Amma e intentó crear un mundo separado.



propio. Procreó mediante relaciones sexuales con la placenta que lo retenía dentro del útero de su madre, la Tierra, pero los frutos de esta unión incestuosa fueron solitarios e impuros.

Contaminado por este acto abominable, el mundo se enfrentaba a la perspectiva de descender a un estado de caos absoluto, pero Amma recuperó el control del cosmos asesinando al otro Nommo. Fue despedazado y su cuerpo esparcido por la tierra; Los ocho ancestros de Nommo fueron creados a partir de partes de su cuerpo. Más tarde, los Dogon crearon santuarios ancestrales (llamados *binú*) en los lugares donde habían aterrizado las piezas.

Primeros humanos

Los ocho Nommo procrearon y comenzaron a poblar la tierra. En esta etapa, los humanos eran seres primitivos que vivían en agujeros en el suelo como animales y solo podían usar sonidos básicos para comunicarse. Cuando el Nommo tuvo muchos hijos, los ocho ascendieron al cielo.

Sin embargo, cuando los Nommo se dieron cuenta de que el mundo humano estaba sumido en el caos, regresaron a la tierra uno por uno, en orden de edad, y cada uno trajo una habilidad valiosa. Primero, el mayor de los Nommo, un herrero, introdujo a los humanos en el fuego y la metalurgia robando un trozo de sol en forma de brasa viva y una barra de hierro al rojo vivo. Otro Nommo enseñó el arte de tejer a la humanidad y otro el arte de construir graneros de arcilla. Estos estaban cubiertos con un techo de paja para evitar que la lluvia se llevara la arcilla y estaban inspirados en el hormiguero.

el nommoA menudo se representan con los brazos en alto, como en esta pequeña escultura. Se cree que esto representa un intento de alcanzar los cielos en oración por lluvia.

“

Para purificar el universo y restaurarle el orden, Amma Sacrificó otro Nommo.

El arte de los Dogón

Kate Ezra, historiadora del arte (1988)

”

Amma se llenó de su semilla cuando impregnó la tierra. Sus bases eran cuadradas para representar los cuatro puntos cardinales: norte, sur, este y oeste.

Caos y sacrificio

La octava Nommo se impacientó y descendió a la tierra antes que su hermana, la séptima Nommo. Esto enfureció tanto al séptimo Nommo que se convirtió en una serpiente gigante, pero los humanos temían a la serpiente y fabricaron armas para matarla, utilizando las habilidades enseñadas por el primer Nommo, el herrero.

La muerte del séptimo Nommo trajo más caos. Los otros antepasados decidieron que debían sacrificar a Lébé, que fue el primero *Hogón* (líder espiritual de la comunidad) y el hombre más viejo de la familia del octavo Nommo. Lébé fue el primer ser humano en morir y, por lo tanto, trajo la mortalidad a la humanidad. Su cuerpo fue enterrado en un campo primordial con la cabeza del séptimo Nommo, bajo el yunque del herrero Nommo. El

El herrero golpeó el yunque con sus herramientas, despertando el espíritu del séptimo ancestro. Luego, la serpiente devoró a Lébé, combinando los espíritus del séptimo y octavo Nommo para siempre. Estos dos



bailarines dogones ponerse máscaras para *dama* Ritos funerarios en Tireli, Malí. Estos se promulgan para guiar a los espíritus de los difuntos fuera de la aldea y hacia su lugar de descanso final con los antepasados.

Nommo representaba el lenguaje, que era considerado la esencia de todas las cosas: el séptimo Nommo era el maestro de la Palabra y el octavo era la Palabra misma.

Regalos de limpieza

Cuando la serpiente vomitó los restos de Lébé en una serie de piedras, éstas tomaron la forma de un cuerpo. Primero vinieron ocho *Dugé* piedras, que se forman cuando un rayo cae al suelo. Estas piedras marcaban las articulaciones de la pelvis, los hombros, los codos y las rodillas. Luego vinieron las piedras más pequeñas, que formaron los huesos largos, las vértebras y las costillas. Las piedras fueron un regalo del

Nommo a la humanidad. Mantenían la fuerza vital de Lébé y eran una manifestación física del habla. Las piedras también absorbieron todo lo bueno de los antepasados y limpiaron a la gente de sus impurezas con el agua que era la esencia y fuerza vital del Nommo. Durante la expulsión de los restos de Lébé, brotaron también torrentes de agua purificadora. Trajo fertilidad a la tierra y permitió a la humanidad plantar cultivos y cultivar.

Los Dogon ven a Lébé como la manifestación de las fuerzas regenerativas de la naturaleza. Para este día, *Hogón* usan piedras que simbolizan los restos de Lébé y les recuerdan su vínculo con sus antepasados. Aunque Amma es la deidad suprema en la religión Dogon, y se le hacen oraciones y sacrificios, el enfoque principal de la mayoría de los rituales Dogon es el culto a los antepasados.

El agua y los Dogon

El agua es crucial en los mitos y la vida del pueblo Dogon. Malí, la tierra natal de los Dogon, se encuentra al borde del desierto del Sahara, donde el agua puede ser escasa y la cantidad de lluvia peligrosamente variable. El ciclo del agua en la zona es variable. Tanto las sequías como los monzones azotan la región, y ríos y lagos aparecen y desaparecen nuevamente.

Rechazando la presión para convertirse al Islam, los Dogon establecieron por primera vez sus aldeas en la base de la escarpadura de Bandiagara en Malí hace 1.000 años, atraídos por su defendibilidad y sus manantiales; Más tarde se extendieron a la meseta cercana, donde construyeron pozos profundos.

LA REINA QUIERE MATARTE

ESHU EL EMBASTADOR



EN BREVE

TEMA

Caos y equilibrio

FUENTE

Poesía de adivinación de Ifá, Wandé Abimbola, 1977; *Orixás: Deuses Iorubas Na África e No Novo Mundo* ("Dioses Yorùbá de África y el Nuevo Mundo"), Pierre Fatumbi Verger, 1981.

CONFIGURACIÓN

Yorùbáland, África occidental.

FIGURAS CLAVES

Eshú El embaucador.

El rey Un gobernante egoísta que fue castigado por Eshu.

Una reina Una de las muchas esposas del rey.

El heredero El hijo mayor del rey.

Dos mujeres Mejores amigos que fueron bendecidos por Eshu.

Un Babalawo Sacerdote y adivino de la religión de Ifá.

In Ifá, la religión del pueblo Yorùbá de África occidental, los individuos interactúan diariamente con entidades espirituales conocidas como *orisha*. Estos incluyen espíritus de la naturaleza (Shangó, por ejemplo, está asociado con los rayos y Ogun con el hierro y el metal), así como héroes del pasado que se han deificado. Una de las figuras que se encuentran a menudo en los mitos sobre el *orisha* Es Eshu el embaucador, también conocido como Èsù-Elegba.

A veces las actividades de Eshu son divertidas o inofensivas, pero en otras ocasiones su comportamiento es activamente destructivo para los humanos. Muchas tradiciones religiosas de influencia Yorùbá han sido influenciadas por

cristianismo, y Eshu ha sido comparado con el diablo. Sin embargo, los estudiosos han llegado a la conclusión de que el "diablo" que aparece en estas religiones debe su carácter más a las concepciones tradicionales de Eshu el embaucador que al modelo cristiano de Satán. Eshu es un ser de caos, pero también es esencial para impartir justicia, mantener el universo en equilibrio y garantizar que ningún individuo se vuelva demasiado poderoso.

El rey egoísta

Eshu suele actuar para castigar a los demás, especialmente a aquellos que no le han mostrado el suficiente respeto. Hubo un rey que, a pesar de su riqueza y de las grandes extensiones de tierra que poseía, nunca sacrificó cualquier cosa a Eshu, ni siquiera un pollo o unas nueces de cola. Eshu decidió darle una lección.

El rey tuvo muchas esposas, pero fue negligente con ellas.

una en particular se sintió agraviada por la falta de atención de su marido. Eshu la visitó en forma de mago y le dijo que si podía cortar algunos bigotes de la barba del rey, él los usaría para hacer un amuleto con poder mágico que reavivaría el afecto del rey por ella.

Luego, Eshu visitó al hijo mayor y heredero del rey. El rey temía que el joven quisiera usurpar su autoridad y hacerse con el poder. Tomando la forma de uno de los sirvientes del rey, Eshu le dijo al hijo que preparara a sus guerreros y se reunieran en el palacio real esa misma noche, porque el rey tenía la intención de ir a la guerra.

Finalmente, Eshu tomó la forma de un paje de confianza y visitó al rey mismo. "Su Majestad", susurró el embaucador, "una de sus esposas está celosa de su poder y planea matarlo esta noche.---



Eshu está representado con un tocado de calabazas en esta figura de madera procedente de Nigeria (ca.1880-1920). Si bien generalmente se considera que Eshu es un hombre, el embaucador es retratado aquí como una mujer con senos protuberantes.

Eshu's castigos

podría ser duro, con consecuencias extendiéndose más allá aquellos que tuvieron mal hecho.



Difusión de la religión

La comunidad Yorùbá en el suroeste de Nigeria y partes de Benin cuenta con más de 40 millones de personas, pero su influencia ha sido mucho más amplia como consecuencia de la trata de esclavos en el Atlántico entre los siglos XVI y XIX. Un gran número de hombres, mujeres y niños sufrieron condiciones espantosas en un viaje hacia una vida a menudo corta y brutal en el Nuevo Mundo. Yoruba El pensamiento y la práctica religiosa viajaron con los esclavos, y su influencia se puede ver en religiones como el candomblé en Brasil, el vudú (a menudo mal llamado "vudú") en Haití, y la Santería en Cuba.



y colocar a su hijo en el trono". Eshu advirtió al rey: "Será mejor que tengas cuidado y vigiles".

Esa noche, mientras el rey fingía dormir, su agraviada esposa entró sigilosamente en su habitación con un cuchillo, con la intención de cortarle algunos bigotes de la barba para poder

“

Eshu convierte el bien en mal,
y el mal en bien.

Poesía yoruba

*Bakare Gbadamosi
y Ulli Beier, 1979.*

”

Haz que el mago haga el amuleto. Pensando que ella deseaba matarlo, el rey se levantó de un salto y le quitó el cuchillo de la mano. La conmoción alertó al hijo del rey, que estaba afuera con sus guerreros, y ahora se apresuraron al dormitorio. Al ver a su madre angustiada y al rey con un cuchillo en la mano, pensó que su padre deseaba hacerle daño a su madre.

Mientras tanto, el rey, al ver a los guerreros, supuso que su hijo había venido a hacerse con el poder. Se produjo una masacre en la que el rey y su familia perdieron la vida.

los dos amigos

Si bien Eshu castigaba a quienes no conocían su lugar, también premiaba a quienes se portaban bien. Había una vez dos mujeres jóvenes que eran mejores amigas. Ellos

Este nigeriano ca.1900 *Adjela-Ifa* Representa a una mujer, con un bebé a la espalda, llevando un cuenco de adivinación coronado por una gallina. A *Babalawo* echará nueces en el cuenco para obtener una visión divina.

Todo lo hacían juntos: cuando plantaban ñame en el campo, lo hacían uno al lado del otro; llevaban los mismos vestidos; Incluso habían tomado como maridos a un par de hermanos.

Las mujeres se prometieron mutuamente que seguirían siendo amigas por el resto de sus días. Para asegurar este pacto, visitaron una *Babalawo* (adivino), quien arrojó sus sagradas nueces de palma y discernió que para que su amistad fuera bendecida, necesitaban ofrecer un sacrificio a Eshu. Sin embargo, descuidaron llevar a cabo estas instrucciones y Eshu, a su vez, decidió darles una lección.

El triplete

Un día los dos amigos estaban trabajando en el campo, cantando juntos mientras trabajaban la tierra con sus azadones. Eshu apareció usando un sombrero extravagante, una mitad roja y la otra mitad blanca, y mientras caminaba entre los dos mujeres, ambos lo saludaron. Una vez que él se hubo marchado, una de las mujeres se volvió hacia la otra y le comentó su aspecto. "¡Qué maravilloso sombrero rojo llevaba!" Ella exclamó. "¿Estás ciego?" preguntó su compañera. "¡Seguramente viste que el sombrero era blanco!" Cuando Eshu regresó más tarde ese día, pasó entre

las mujeres nuevamente mientras descansaban sobre sus azadas. Esta vez, les frotó la espalda cansada.

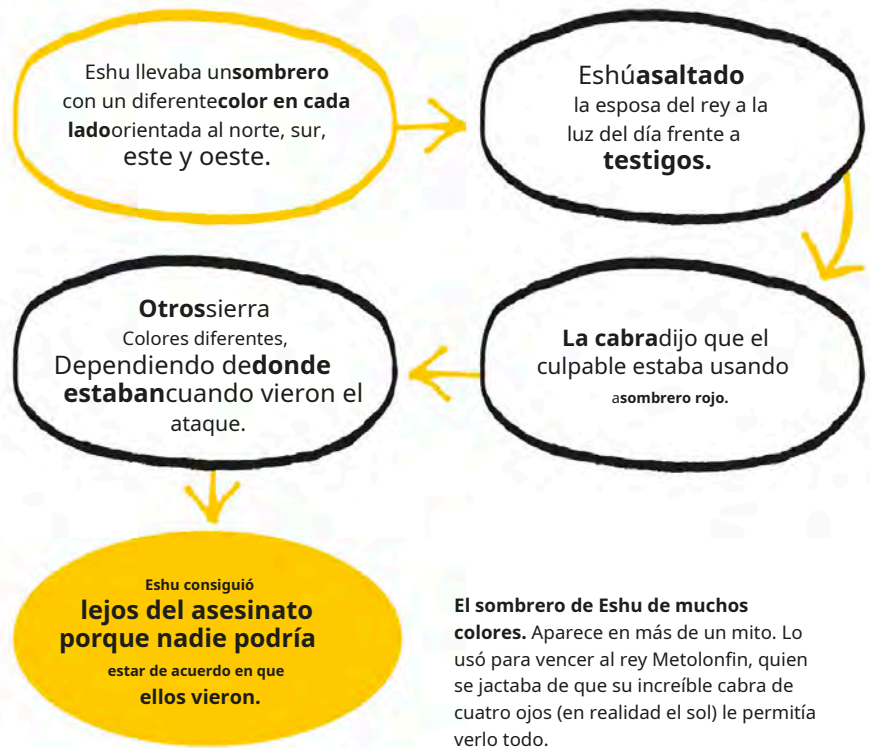
"Lo siento mucho", le dijo una mujer a la otra, "tenías razón y su sombrero era rojo". "¿Te estás burlando de mí?" respondió su amiga. "¡Pude ver que era claramente blanco!" Ofendidos el uno por el otro

Por el contrario, los dos amigos llegaron a las manos, pero en lugar de poner en peligro su amistad, decidieron seguir el camino. *Babalawo*'s consejo. Prepararon un sacrificio a Eshu, quien aceptó su ofrenda y bendijo su relación para que siguieran siendo los mejores amigos hasta el final de sus vidas.

Eshu y la adivinación

Si bien Eshu es una figura tanto del caos como del orden, este no es su único papel en la religión de Ifá. También es un mensajero, un ser de múltiples rostros y personalidades que vincula a la gente común con Olodumare, el dios supremo de Ifá. Los Yorùbá creen que Eshu juega un papel importante y dual en la adivinación; Primero, el espíritu monitorea constantemente la transacción entre el mundo humano y el divino. Luego, cuando un humano hace un sacrificio, Eshu actúa como un conducto activo para la energía divina: le presta al adivino *ceniza* (poder) y transporta este poder a los dioses. A cambio, trae dones divinos, como el conocimiento o la curación, al mundo humano.

La dualidad juega un papel importante en la mitología Yorùbá, no sólo en la naturaleza dual de Eshu, sino en la



El sombrero de Eshu de muchos colores. Aparece en más de un mito. Lo usó para vencer al rey Metolonfin, quien se jactaba de que su increíble cabra de cuatro ojos (en realidad el sol) le permitía verlo todo.

conceptos de *oyese*, que significa "cabeza" y "piernas", respectivamente. *Oyo* es esencialmente el potencial y el destino de una persona, mientras que *ese* es su arduo trabajo. Los Yorùbá creen que ambos son necesarios para tener éxito en la vida, uno no puede ser eficaz sin

el otro. Un poema de adivinación Yorùbá da esta advertencia: "Todos *oyese* reunieron para deliberar pero no invitaron *ese*. Eshu dijo: 'No invites *ese*; Veremos si eres capaz de lograr el éxito'".

Dioses de los Yorùbá

La cosmología yorùbá no adopta una única forma coherente. Esto se debe en gran medida al hecho de que muchos grupos étnicos fueron, a lo largo de los años, absorbidos y asimilados a la comunidad que ahora conocemos como "Yorùbá". Los diversos grupos trajeron sus propios conocimientos y percepciones religiosas, y estos a menudo se incorporaron al sistema religioso Yorùbá en evolución.

Como en muchas religiones africanas, los Yorùbá creen en un dios supremo, llamado Olodumare. A pesar de

Olodumare es el ser creador y supremo, él (los Yorùbá no asignan género a la deidad) está alejado del pueblo.

Los Yorùbá no han erigido ningún monumento a Olodumare, sino que interactúan y apelan a espíritus menores, los *orisha*, que controlan diversos aspectos de la vida cotidiana. El *orisha* están asociados con el color blanco (para espíritus tranquilos y amables) o con el negro y el rojo, denotando una naturaleza más agresiva o voluble. Eshu es tradicionalmente representado con un sombrero negro y rojo.



El orisha Yemojá es la madre de todos los demás *orishas* la diosa del océano y el agua. En consecuencia, normalmente se la representa en azul.

OCEANÍA



Un barco holandés al mando de Abel Tasman primero **se encuentra con el Maorí**, dando lugar a un enfrentamiento violento.



1642

Capitán James Cook explora el Pacífico en tres viajes, haciendo observaciones sobre muchas sociedades insulares.



1768-1779

misioneros occidentales convertir la mayoría de los pueblos polinesios **a Cristiandad**.



1797-1850

Holanda gobierna sobre el **Marind gente** de nuevo Guinea, Melanesia.



1902-1938

1722



El explorador holandés Jacob. Roggeveen descubre **Isla de Pascua**, casa de el pueblo Rapa Nui.

1788



Las flotas británicas llegan a Botany Bay, estableciendo **el primeras colonias** en Suelo australiano.

1876



William Wyatt Gill recopila cuentos de varios pueblos isleños en **Mitos y canciones de el Pacífico Sur**.

1936-2001



Raymond Fiordo estudia los mitos y Historia de Tikopia en las Islas Salomón.

A A parte de la masa continental de Australia, Oceanía se compone de islas distribuidas en más de 3 millones de millas cuadradas (8,5 millones de kilómetros cuadrados) del Océano Pacífico. Los mitos de los pueblos de Oceanía suelen diferir mucho debido a las enormes distancias geográficas que los separan. Los aborígenes australianos en particular tienen tradiciones muy distintas a las del resto de Oceanía. Los pueblos indígenas de Australia fueron los primeros en asentarse en Oceanía y probablemente procedieron del sur de Asia hace unos 65.000 años.

El siguiente grupo importante en llegar a Oceanía fueron los papúes, que llegaron a Nueva Guinea hace más de 40.000 años. Los orígenes de muchos cuentos de Oceanía se remontan a este período. Mientras que Australia estaba relativamente aislada culturalmente

Hasta la llegada de los europeos a finales del siglo XVIII, los papúes interactuaron más con otros pueblos que llegaron a estas tierras. Hace entre 5.000 y 3.000 años, nuevos inmigrantes marítimos procedentes del sudeste asiático llegaron a Melanesia, al noreste de Australia, y se establecieron en islas como Fiji y las Islas Salomón. Para el año 1000 ^{antes de Cristo}, los colonos se habían establecido en las islas de Micronesia en el Pacífico occidental, al norte de Melanesia.

La siguiente ola de migración, hace unos 2.000 años, fue hacia el este, hacia la Polinesia. A lo largo de los siglos, se colonizaron Samoa, Tonga, Tahití, la Isla de Pascua (Rapa Nui) y las islas hawaianas. Nueva Zelanda fue la última zona importante de Oceanía habitada por humanos; Los maoríes llegaron allí alrededor del siglo XIII ^{CE}.

Los pueblos de la Polinesia descendían de un grupo melanesio llamado los lapitas, que eran hábiles navegantes y exploradores. Divididos en muchas tribus, los lapitas se habían asentado en el archipiélago de Bismarck al noreste de Nueva Guinea en el año 2000.

^{antes de Cristo}, y pobló el Pacífico occidental desde ca. 1600 ^{CE} adelante.

Temas importantes

Un tema importante en las mitologías de Oceanía es la creación del mundo. En muchos mitos aborígenes, la creación ocurrió durante "El tiempo del sueño", un período en el que espíritus y seres sobrenaturales vagaban por el mundo, formando el paisaje. Si bien la creación aborigen se describe como un proceso gradual, en la tradición polinesia es mucho más dinámica, ejemplificada por la figura generalizada de Ta'arua, un dios.

Alfred Métraux
estudia la historia
del pueblo rapa nui
de Isla de Pascua.



1940

En *Déma*, Jan van Baal
registra el **mitos**
y creencias de la
Mar indiente.



1966

Ronald y Catalina
Berndt *el hablar*
Tierra registra el
mito aborígen
de **Luma-Luma**.



1989

Michael Connolly
Kullilla de ensueño
rastrea el **herencia**
de **Aborígen**
comunidades.



2009

1964



Edwin G. Burrows
publica sus estudios
de la mitología de
la gente del
Atolón Ifaluk.

1989



Stanley Breeden y
Belinda Wright *Kakadu*
incluye a los aborígenes
"Hora de soñar" mitología.

2003



John Flenley y Paul Bah
graban el **Mito de la**
creación de Rapa Nui
en *Los enigmas de*
isla de Pascua.

quien rompió su caparazón para traer todo a la existencia. Los mitos de la creación también exploran el nacimiento de la humanidad. En la tradición maorí, Tane, un dios del bosque que aparece en muchas culturas polinesias, creó a la humanidad dando vida a la arena y el barro. En los mitos de la Isla de Pascua, Makemake, el dios de las aves marinas, creó la vida eyaculando en arcilla, mientras que los mitos de Papúa dicen que los humanos eran originalmente peces sin rasgos distintivos a los que las deidades ancestrales llamadas *déma*.

Mitos de los isleños

La geografía insular de Oceanía tiene una gran influencia en sus historias. El mito micronesio de Aluluei, por ejemplo, enfatiza la importancia de la navegación y la exploración. El dios embaucador Maui

aparece en muchos mitos polinesios; como un poderoso pescador que sacó islas enteras del fondo del océano, se le atribuye el Origen mítico de Hawái y Nueva Zelanda, donde la pesca era fundamental para la vida isleña. En la tradición maorí, la Isla Norte de Nueva Zelanda es el pez que Maui pescó y la Isla Sur es su canoa.

Tradición oral

Los mitos de Oceanía se basan en una antigua tradición poética oral. Esto a menudo estaba estrechamente relacionado con la religión indígena, ya que los sacerdotes eran frecuentemente depositarios de mitos. Sus historias se preservaron a lo largo de generaciones mediante prodigiosas hazañas de memorización.

Recordar estos cuentos era fundamental porque muchos de ellos establecieron la genealogía de un

familia o clan. Los maoríes remontan su ascendencia a la canoa que trajo a sus primeros antepasados a Nueva Zelanda, y las tribus papúes se vinculan a sus deidades ancestrales, los *déma*. El mito también ayudó a establecer la *maná*—un concepto importante en Oceanía, que significa “poder” o “prestigio”—de individuos o lugares, además de registrar lo que era tabú.

Los mitos de Oceanía también fueron fundamentales para la preservación del ritual. En la historia de Luma-Luma, por ejemplo, el gigante enseñó ritos sagrados al pueblo Gunwinggu del norte de Australia antes de que lo mataran. Cuentos como este comenzaron a ser transcritos por antropólogos europeos durante el siglo XIX, pero originalmente se recitaban ante el público, se aprendían y se transmitían como un deber ceremonial sagrado.



NUESTRO,

S
COMI
mi
V
Rh
EA
mi
R
S

VER NUESTRA TIERRA
EL SUEÑO





EN BREVE

TEMA

Paisaje vivo

FUENTES

Tradición oral, registrada en *Kakadu, cuidando el país al estilo Gagudju*, S. Breeden y B. Wright, 1989, y en *Historias de sueños de Dreamtime Kullilla*: Michael J. Connolly (Munda-gutta Kulliwari), 2009.

CONFIGURACIÓN

Tiempo de ensueño, Australia.

FIGURAS CLAVES

Warramurrungundjui El creador; madre fertilidad.

Serpiente arcoiris Un creador temido; también conocido como Almudj y Ngalyod.

Biami Un espíritu creador.

Gumuk Winga Una mujer vieja.

D Remontándose a hace entre 50.000 y 65.000 años, los aborígenes

Los australianos tienen la historia cultural continua más larga de todos los pueblos del mundo. Antes de la invasión europea de Australia en 1788, existían alrededor de 600 grupos diferentes de pueblos aborígenes, cada uno con su propia lengua. Común a estos grupos es el Ensueño o Tiempo de Sueño, un término que los antropólogos dieron al concepto aborígen de un período o estado formativo en el que surgieron espíritus creadores ancestrales y se formaron paisajes, animales y personas. Los espíritus creadores dieron a cada grupo sus herramientas, su idioma y su cultura, y establecieron las leyes según las cuales debían vivir.

El Ensueño se puede expresar a través de canciones, danzas, pinturas y narraciones, creando un tapiz de conocimientos, valores culturales y sistemas de creencias que se transmiten de generación en generación. Cada El grupo aborígen tiene sus propias historias de creación, aunque algunas son compartidas. Explican la estrecha relación entre la tierra y

“

Nuestra espiritualidad es una unidad y una interconexión. con todo lo que vive y respira, incluso con lo que no vive ni respira.

Mudrooroo

Novelista y poeta australiano (n. 1938)

”

los pueblos aborígenes y por qué el cuidado de la naturaleza y la vida silvestre es tan importante para la cultura aborígen.

madre de fertilidad

Una de las historias de ensueño más importantes para el pueblo Gagudju del área de Kakadu en el Territorio del Norte es la del espíritu creador Warramurrungundjui. La historia cuenta cómo comenzó la vida cuando Warramurrungundjui emergió del mar y dio a luz a los primeros pueblos, dotándolos de varios idiomas. Creó montañas y arroyos, y usó su palo de excavación para crear pozos de agua, lo que sigue siendo importante no solo como fuente de vida sino también como lugar para reunirse y honrar a los seres creadores. También llevaba una bolsa llena de ñames y otras plantas para esparcirlas en sus viajes. Warramurrungundji también controlaba el clima y podía provocar lluvia, viento y sequía.

Los bailarines actúan en el Festival de Danza Aborígen de Laura, en Laura, un lugar de encuentro sagrado para los pueblos aborígenes en Cape York, una zona remota en el extremo norte de Queensland. La zona es conocida por su espectacular arte rupestre.



Ver también: Creación 18–23 · Creación del universo 130–33 Creación del mundo por Pan Gu 214–15
Creación Cherokee 236–37 · Creación del mundo por Kóoch 260–61 La creación 266–71

Después de crear todo el paisaje, Warramurrungundji se convirtió en una roca, para quedar arraigada en el paisaje para siempre. Hoy en día, el pueblo Gagudju la honra en ceremonias sagradas de fertilidad.

serpiente arcoiris

Como la mayoría de las tribus aborígenes, el pueblo Gagudju venera a la Serpiente Arcoíris. Las historias de sueños cuentan cómo la serpiente, a quien los Gagudju llaman Almudj o Ngalyod, abrió pasajes a través de las rocas, creó pozos de agua y partió paredes rocosas para formar colinas. A diferencia de muchas figuras de Dreamtime que podían transformarse en humanos o animales y viceversa, Almudj nunca cambió su forma.

Almudj creó la estación húmeda, permitiendo que todas las formas de vida se multiplicaran. Es una fuerza creativa, pero también es temida y no le gusta que la molesten. Si se enoja, puede inundar la tierra y ahogar a cualquiera que infrinja sus leyes. Vive en un estanque profundo y oscuro debajo de la cascada de Djuwarr Rock, al sureste de Darwin. A veces, se puede ver a Almudj parada sobre su cola, creando un arco iris en el cielo.

La imagen de la Serpiente Arcoíris es común en el arte rupestre, especialmente en pinturas que datan de finales del período preestuarino (ca. 60.000–6.000 años antes de Cristo), y a menudo aparece junto a imágenes de ñame. Los arqueólogos creen que el aumento del nivel del mar provocó cambios en el entorno físico que provocaron una dependencia del ñame silvestre durante este período. Los ñames necesitaban agua y Almudj se la proporcionó.

Creador y legislador

Según las historias de ensueño del pueblo Kullilli del suroeste de Queensland, la Serpiente Arcoíris



Las pinturas rupestres de peces. en el sitio de arte rupestre de Nanguluwur en el Parque Nacional Kakadu, Territorio del Norte, fueron realizados durante el período estuarino (6000 años antes de Cristo–500 CE), cuando las aguas del mar subieron y los valles se inundaron.

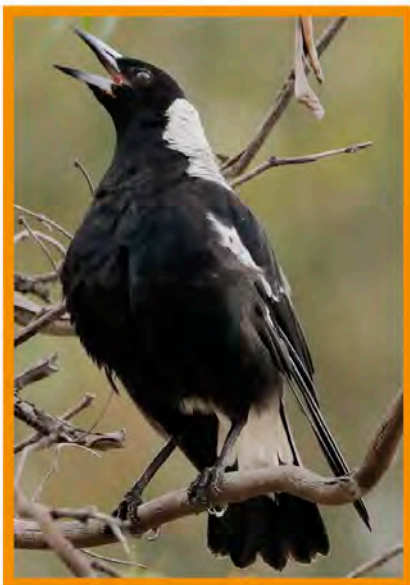
permaneció dormida bajo tierra hasta que despertó en el Ensueño y se abrió camino hacia la superficie. Viajó por la tierra, dejando atrás el huella de su cuerpo dondequiera que durmiera. Después de cubrir toda la tierra, llamó a las ranas, pero estaban perezosas, con el vientre lleno de agua después del largo sueño del Ensueño. La Serpiente Arcoíris les hacía cosquillas en el estómago y cuando las ranas reían, el agua brotaba de sus bocas y llenaba las huellas huecas que dejaba la serpiente en sus viajes. Esto creó ríos y lagos que, a su vez, despertaron a todos los animales y plantas de la tierra.

Luego, la Serpiente Arcoíris creó leyes que gobernarían a todos los seres vivos. Cuando algunas de las criaturas comenzaron a causar problemas,–

Hora de soñar

El origen del término "Dreamtime" se remonta a Francis Gillen, un etnólogo y jefe de estación de finales del siglo XIX que trabajó en Alice Springs y hablaba Arrernte, el idioma de los aborígenes del centro de Australia. Acuñó el término Dreamtime para representar el sistema de creencias de *Altyerrengge*, palabra que significa "ver y entender la ley".

Gillen conoció y trabajó con Walter Baldwin Spencer, un biólogo y antropólogo nacido en Lancashire que estudiaba Arrernte, quien utilizó el término de Gillen en su relato de 1896 sobre una expedición al Cabo de Hornos. Sin este respaldo, es posible que el término nunca hubiera abandonado Alice Springs. Hoy en día, el término "Dreamtime" se aplica a todos los sistemas de creencias de los aborígenes australianos.



se comprometió a convertir en humanos a quienes la obedecieran y en piedra a quienes no la obedecieran. La serpiente cumplió su palabra y les dio a quienes transformó en humanos un tótem de la criatura que habían sido anteriormente, como el canguro, el emú y la serpiente de alfombra. Las tribus humanas comenzaron entonces a distinguir ellos mismos por sus tótems.

Para garantizar que hubiera suficiente comida para todos, la Serpiente Arcoíris prohibió a la gente

Los gritos alegres Las imágenes de urracas australianas al amanecer son una celebración de su éxito en crear el primer amanecer, según el pueblo Wathaurong del suroeste de Victoria.

comiendo las criaturas que simbolizaban sus tótems. Esta creencia explica en parte por qué los tótems son una parte tan importante de la identidad cultural aborigen.

primer amanecer

Muchas historias de Dreamtime describen el origen de los fenómenos naturales y la formación de puntos de referencia particulares. El pueblo Wathaurong del suroeste de Victoria, por ejemplo, tiene una historia de ensueño que explica el origen del amanecer. Dicen que una vez el cielo cubrió la tierra como una manta, bloqueando la luz del sol y haciendo que todos se arrastraran en la oscuridad. Las inteligentes urracas decidieron hacer algo al respecto. Recogieron largos palos en sus picos y, trabajando juntos, los empujaron contra el cielo hasta levantarlo. Sin embargo, los palos no eran fuertes y el cielo corría peligro de derrumbarse. Actuando rápidamente, las urracas agarraron incluso

“

Todos somos visitantes de este tiempo, de este lugar. Estamos de paso. Nuestro propósito

Aquí está observar, aprender, crecer, amar... y luego volver a casa.

dicho aborigen

”

palos más largos y los empujó hacia arriba hasta que el cielo se fijó en su lugar. Luego apareció el sol en el primer amanecer, lo que provocó que los pájaros prorrumpieran en alegres cantos.

Creando un río

El pueblo Yorta Yorta, que tradicionalmente ha ocupado una zona en el noreste de Victoria y el sur de Nueva Gales del Sur, cuenta una historia que explica la formación del río Murray, el curso de agua más largo de Australia. En el momento de creación, Baiame, un espíritu creador,

La serpiente arcoíris

La Serpiente Arcoíris, uno de los personajes más importantes de las historias de ensueño de muchos grupos aborígenes del continente, a menudo está relacionada con cursos de agua, como billabongs (un estanque que queda después de que un río cambia de curso), ríos, arroyos y pozos de agua.

Se considera la fuente de toda la vida y el protector de la tierra y su gente.

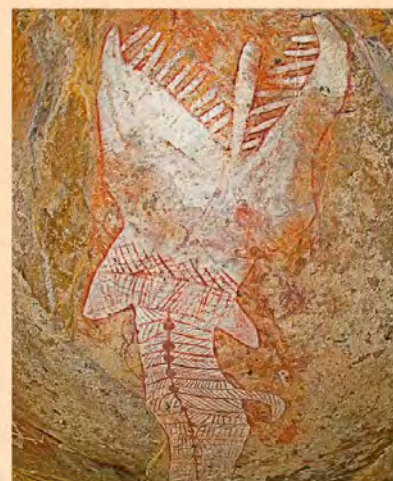
Las historias varían entre las tribus, dependiendo de las condiciones climáticas locales. Esos de

las zonas monzónicas, por ejemplo, vinculan la serpiente arcoíris con la lluvia y el viento. Su conexión con el clima puede convertir a la serpiente en una fuerza destructiva.

La serpiente arcoíris

La mitología está además vinculada a las relaciones sociales y la fertilidad. A menudo aparece en ceremonias que marcan la transición de los jóvenes de la adolescencia a la edad adulta.

Una temible serpiente arcoíris erizada de dientes afilados decora el techo de una caverna en un saliente de arenisca en el Monte Borradaile, Tierra de Arnhem, Territorio del Norte.





Vi a una anciana, Gumuk Winga, con un vacío *coolamon* (buque de transporte). La anciana parecía tener hambre, por lo que Baiame le sugirió que fuera a buscar ñame. La anciana recogió su palo de excavación y se puso en marcha acompañada de su perro. Gumuk Winga caminó y caminó, pero no pudo encontrar ningún ñame. A medida que pasó el tiempo, se cansó y disminuyó la velocidad, arrastrando su palo de excavación por la tierra. El día se había convertido en noche, pero todavía no había señales de ñame.

Baiame esperó a Gumuk Winga, pero ella no regresó. Finalmente, el espíritu convocó a la Serpiente Arcoíris, que estaba durmiendo bajo tierra, y le pidió que buscara a la anciana y la trajera sana y salva. Almudj se puso en marcha siguiendo las marcas dejadas por el palo de excavación de la anciana. El cuerpo de la serpiente se movía con gracia a través de la tierra, dejando profundas grietas en las colinas y

valles. Los colores del arco iris del cuerpo de Baiame cubrieron los árboles, las plantas, los pájaros, las mariposas y todas las demás criaturas.

De repente, Baiame gritó en voz alta. Los truenos resonaron, los relámpagos atravesaron el cielo y cayó la lluvia. Llovió durante días y cayó la lluvia. Llovió durante días y cayó la lluvia. Llovió durante días y cayó la lluvia. Cuando dejó de llover y se disipó la niebla, el río Murray, llamado *Dúngalapor* el pueblo Yorta Yorta.

Batalla de las montañas

El pueblo Tyakoort Woorrong del suroeste de Victoria tiene otra historia sobre cómo se creó el paisaje que los rodea. Relatan que las dos montañas más prominentes de la zona, el Monte Elefante y el Monte Buninyong, alguna vez fueron hombres. El elefante tenía un hacha de piedra que Buninyong codiciaba. Cuando Buninyong ofreció algo de oro

monte elefante, Un hito en la región Goldfields de Victoria, el pueblo Tyakoort Woorrong dice que es el cuerpo de un hombre convertido en piedra después de una pelea sangrienta.

a cambio del hacha, Elefante aceptó. Los dos hombres se reunieron en la actual Pitfield Diggings (un antiguo sitio minero al suroeste de Ballarat) e hicieron el intercambio. Más tarde, sin embargo, Buninyong decidió que ya no necesitaba el hacha y quería recuperar su oro. Cuando Elefante se negó a devolverlo, Buninyong lo retó a duelo en el mismo lugar donde se habían encontrado.

Tan pronto como comenzó la pelea, Elefante atravesó con su lanza el costado de Buninyong. Momentos después, sin embargo, Buninyong golpeó la cabeza de Elefante con su hacha de piedra. Los dos heridos se tambalearon en direcciones opuestas y pronto ambos murieron. Sus cuerpos se convirtieron en montañas. En el costado del Monte Buninyong, un agujero simboliza el corte hecho con la lanza del Elefante, mientras que otro agujero en la cima del Monte Elefante representa el golpe mortal de Buninyong en la cabeza del Elefante.

“

Los ancianos guardan la Ley y la Ley guarda al pueblo. Esta es la Ley que viene de la montaña.

La montaña enseña el Ensueño.

Guboo Ted Thomas
Líder aborigen (1909-2002)

”



LANZAME LENTAMENTE. AUN TENGO MAS QUE ENSEÑARTE

EL ASESINATO DE LUMA-LUMA

EN BREVE

TEMA

Rituales sagrados

FUENTE

Tradicción oral registrada en *La tierra que habla: mito e historia en la Australia aborigen*, Ronald M. Berndt y Catherine H. Berndt, 1989.

CONFIGURACIÓN

Tierras de Arnhem, norte Australia.

FIGURAS CLAVES

Luma-Luma Un gigante codicioso que se lo comía todo, incluso niños muertos.

Las esposas de Luma-Luma Dos mujeres mortales.

Luma-Luma es uno de los muchos monstruos tortuosos que llenan el folclore aborigen. Esta versión de su historia, contada por Mangurug, un miembro de alto rango de la tribu Gunwinggu de Arnhem Land, en el norte de Australia, se utiliza a menudo en los rituales locales que se llevan a cabo para iniciar a los niños en la edad adulta.

La historia muestra el origen y la importancia de los rituales vitales que le dio a la humanidad, a un costo terrible para todos: causaría estragos en la tierra y moriría por ello, pero aún así quería transmitir estos rituales.

Luma-Luma era un gigante que tenía dos esposas, aunque en algunas versiones de la historia comenzó su vida

como ballena, nadando hasta Arnhem Land desde el este y cruzando el mar desde Indonesia. Al desembarcar en Cabo Stewart, Luma-Luma y sus dos esposas partieron hacia el oeste, trayendo consigo rituales y tótems sagrados, conocidos como *mareein*, que fueron regalos para la humanidad. Luma-Luma guardaba los objetos rituales en una canasta o bolsa y también llevaba largas lanzas para usar en la lucha.

La codicia se hace cargo

Dondequiera que fueran, Luma-Luma declaraba que la comida recolectada y cocinada por las personas que encontraban era tabú y tan sagrada que sólo él podía comerla. Aterrorizada, la gente abandonó su comida (miel silvestre, ñames grandes, canguros recién arponeados y pescado) dejándolos para que él los consumiera.

Sus esposas lo reprendieron por hacer pasar hambre a la gente, pero fue inútil. Luma-Luma siguió comiendo, usando el *mareein* llevaba en su cesta para justificar su



Un aborigen de la Tierra de Arnhem Un cazador lanza un canguro en una pintura rupestre de 20.000 años de antigüedad en Nourlangie Rock, Parque Nacional Kakadu, en el Territorio del Norte de Australia.

Ver también: El sueño 302-07 - Ta'aroa da a luz a los dioses 316-17 Tane y Hine-titama 318-19



comportamiento. Por las noches llevaba la cesta llena de *maree* en alrededor de su cuello y golpeaba sus palos especiales para aplaudir, mientras sus esposas bailaban, todo para demostrar rituales sagrados.

Un día, Luma-Luma y sus esposas llegaron a un lugar donde los cadáveres de niños estaban colocados sobre plataformas. Luma-Luma empezó a comerse estos cadáveres. Cuando el

La gente vio los andenes vacíos y las vías gigantes de Luma-Luma y se horrorizaron. Hartos de que él comiera su comida (y ahora sus hijos), conspiraron para matarlo.

conocimiento impartido

Armados con palos y lanzas, el pueblo atacó a Luma-Luma y sus esposas. El gigante les dijo que lo lanzaran lentamente y que no usaran

“

Se está comiendo a nuestros hijos.
¿Qué vamos a hacer?
hacerle?

La tierra que habla

”

Esta mujer de pechos grandes, Mostrado con dos bolsas y un palo de excavación, probablemente esté asociado con un ritual de fertilidad.

demasiadas lanzas, para darle tiempo de mostrarles los rituales que conocía. Ellos incluyeron *ubar* (que recordaba a las mujeres que debían obedecer a sus maridos); *lorgún* (un ritual de iniciación); *ygunabibi* (una serie de canciones y danzas para ganarse el favor de los espíritus totémicos). Según algunas versiones, también les regaló los diseños sagrados entrecruzados que se pintaban en el rostro durante estas ceremonias y las danzas que formaban parte de los rituales.

Una vez que Luma-Luma estuvo satisfecho de que la gente había recibido los rituales, y después de darles su canasta de tótems, finalmente murió. La gente no lo enterró, sino que lo apoyó contra un árbol en la playa, lo ató con cuerdas y construyó un dosel para darle sombra.

Con el tiempo, su cuerpo fue arrastrado al mar y desapareció bajo el agua. Allí volvió a la vida como una criatura marina; algunos afirmaron que se convirtió una vez más en ballena.



LA W Y o t d b e

METRO

NUNCA ESTÁ LEJOS

EL DEMA





EN BREVE

TEMA

Fundación y fertilidad.

FUENTE

Déma: Descripción y Análisis de la cultura Marind-Anim (Nueva Guinea del Sur),
Jan van Baal, 1966.

CONFIGURACIÓN

Papúa Nueva Guinea.

FIGURAS CLAVES

NubogLa tierra.

DinadínEl cielo.

Geb y Mahu (Sami)Los antepasados del déma.

GiruiUn perro déma.

aramembEl déma de los curanderos.

PiakorEsposa de Mahu y Geb.

UabáHijo de Geb y Piakor.

Rugarug-évaiUn déma hostil a Uaba.

In el principio había dos déma o seres espirituales: Nubog, la Tierra femenina, y Dinadín, el cielo masculino. Sus hijos Geb y Mahu (también llamados Sami) son los antepasados míticos del pueblo Marind-Anim de Nueva Guinea Occidental, quienes se consideran descendientes de uno u otro. Tradicionalmente, la recreación ritual de los mitos sobre estos déma, y los muchos otros déma que engendraron, fue fundamental para la identidad y cultura Marind-Anim. Un ciclo anual de recreaciones comenzaba con el ritual del Mayo (un culto de iniciación) en la estación seca y concluía con una expedición de caza de cabezas y una fiesta de celebración después del ritual Imo en la estación húmeda.

Los humanos toman forma.

La historia de cómo se originaron los primeros humanos comienza con un gran festín que los déma celebraban bajo tierra en el extremo oeste de

Ropa Marind-AnimTrajes elaborados que representan sus tótems déma en una fotografía tomada en una recreación ritual de un mito en la Nueva Guinea Holandesa en la década de 1920.

Territorio de Marindá. Mientras comían y bebían, el déma fue excavando gradualmente hacia el este. Arriba en la superficie de la Tierra, un perro déma llamado Girui escuchó la conmoción. Preguntándose qué estaba pasando, siguió el viaje subterráneo del déma.

Girui siguió el ruido hasta llegar a Kondo, donde sale el sol. Allí el ruido se volvió muy fuerte y rascó la orilla de un arroyo para descubrir su origen. Mientras cavaba, el agua brotó de la tierra, trayendo consigo seres extraños como bagres, sin rasgos faciales y con brazos, piernas, dedos de manos y pies que formaban parte de sus torsos. Estos eran el pueblo Marind-Anim. Una déma de cigüeña comenzó entonces a picotear a las criaturas, pero eran tan fuertes que el pico del pájaro se dobló, dándole la ligera curva que tiene hoy.

Aramemb, el déma de los curanderos, advirtió al perro y a la cigüeña e hizo una gran hoguera de bambú para secar a los peces. Cada vez que los tallos de bambú se agrietaban por el calor, sus cuerpos estallaban y brotaban orejas, ojos, narices y bocas. Aramemb entonces tomó su bambú.

“

A menudo al escuchar ante un mito contado, tuve la impresión de que todo sucedió solo un hace unos meses.

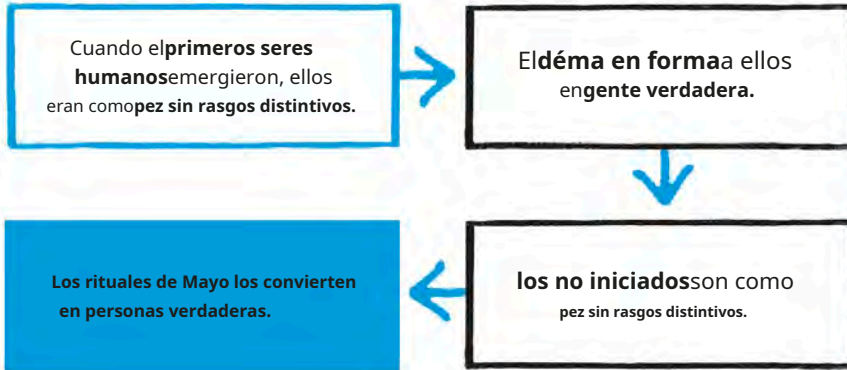
Padre Jan Verschueren
Misionero y etnógrafo

”



Ver también: La barca nocturna de Ra 272-73

Ta'aroad a luz a los dioses 316-17 Tane y Hinetitama 318-19



cuchillo y corte los brazos, piernas, dedos de manos y pies. Los restos que tiró se convirtieron en sanguijuelas, que abundan en las tierras de Marind-Anim hasta el día de hoy.

De hecho, el perro había cavado dos hoyos. Del segundo hoyo salieron todas las demás tribus, o los *ikomanim* (forasteros), quienes rápidamente se dispersaron. Luego, Geb y Mahu llegaron en sus canoas y llevaron a bordo a los nuevos humanos Marind-Anim. Geb y Aramemb se hicieron cargo del pueblo que constituía las “fratrías” (grupos de parentesco) Geb-zé y Aramemb, y Mahu se hizo cargo del pueblo Mahu-zé.

Una esposa de bambú

Los mitos de la fratría Geb-zé dicen que Geb es un ser creado por sí mismo, cuyo rostro fue arrancado de una piedra por una cigüeña. En Occidente, se convirtió en un hombre de piel roja atrapado en un hormiguero, donde padecía un calor insoportable debido al sol poniente. Al no poder encontrar esposa, se emparejó con un tallo de bambú en el que se podía encajar un hacha de piedra. El tallo le dio varios hijos.

Después de un tiempo, Mahu, que vivía en una colmena cercana, llevó a sus dos esposas a visitar a Geb, quien se convirtió en

Estaba tan emocionado al ver a las mujeres que Mahu se apiadó de él y le dio como regalo a una de sus esposas, Piakor. Como esposa de Geb, Piakor dio a luz primero a pájaros, luego a peces y después a dos niños y una niña. Cuando la niña Baléwil estaba en la última etapa de su embarazo, fue a la playa a dar a luz. Estuvo de parto durante tanto tiempo que la marea la llevó mar adentro, donde se convirtió en un banco de marga endurecida.

Geb era un cazatalentos. Secuestró a niños, especialmente a niños de piel roja, los llevó de regreso al hormiguero y les cortó la cabeza en su guarida de fuego. Finalmente, la gente decidió que se debía hacer algo con Geb, pero los hombres se mostraron reacios a acercarse al hormiguero. Para animarlos, las mujeres trajeron agua para calmar el calor. Cuando lo vertieron en el hormiguero, Geb salió y la gente le cortó la cabeza.

Sol, luna y primicias

Aterrorizada por este ataque, la cabeza de Geb huyó bajo tierra y hacia el este, hasta Kondo, el lugar del amanecer, donde trepó por un zarcillo de ñame hacia el cielo para convertirse en el sol. Luego viajó por el

Grupos de parentesco

En muchos sentidos, el mundo invisible del déma alguna vez fue más importante para los Marind-Anim que el mundo en el que vivían. Jan van Baal, antropólogo y gobernador de la Nueva Guinea Holandesa durante la década de 1950, observó que todo proviene del déma. La sociedad Marind-Anim está dividida en dos corrientes (mitades), cada una de las cuales comprende dos grupos de parentesco (fratrías), con sus propios tótems déma, como el perro, la cigüeña, el coco, el plátano,

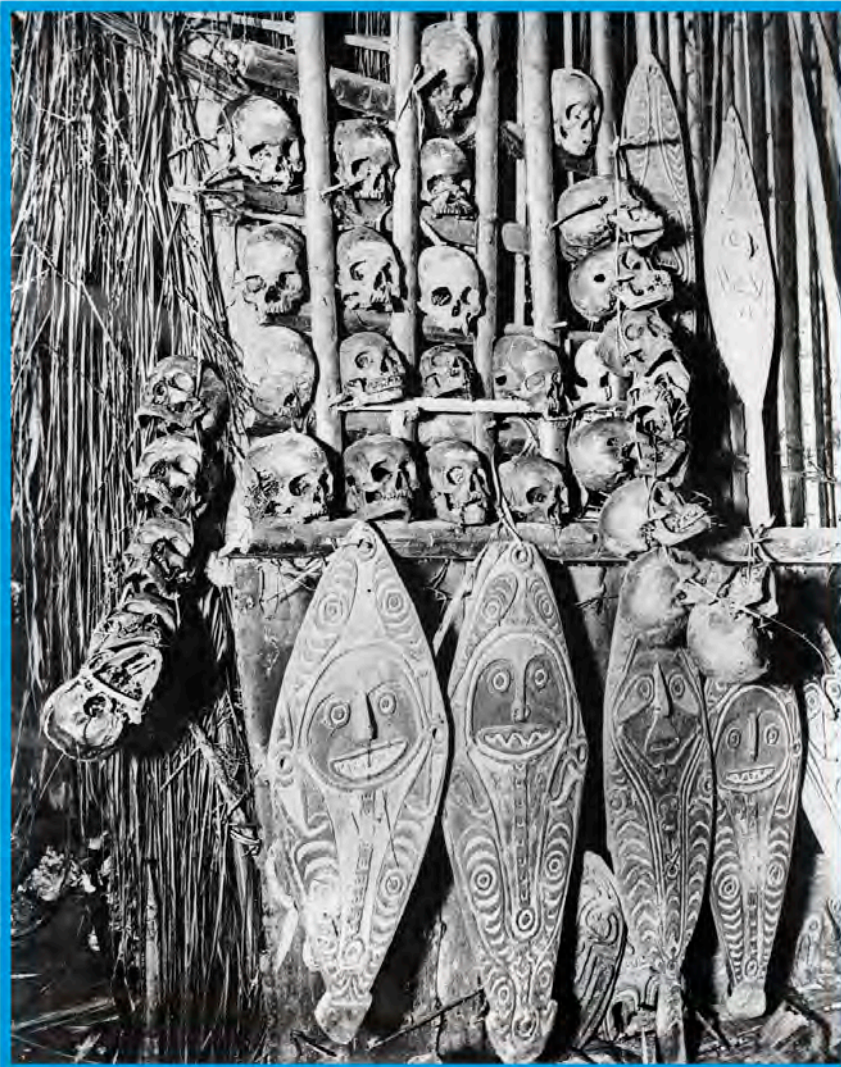
sagú y muchos más. En una sociedad cohesiva y relativamente pacífica, los diferentes grupos cazaban talentos juntos, repeliendo a los forasteros que pudieran representar una amenaza.

Mientras que todos Marind-Anim Aunque comparten el mismo mundo mítico, cada fratría tiene sus propios mitos, versiones de mitos o ciclos de mitos específicos que informan sus rituales particulares. Algunos mitos son compartidos entre las fratrías, como la historia de Uaba y Ualiwamb (ver p.314) y la historia del origen del hombre. Era común que las fratrías visitaran una

otro para ver recreaciones de historias déma.

cielo hasta el horizonte occidental antes de regresar bajo tierra a Kondo, un viaje que ha repetido todos los días desde entonces. Mientras tanto, el cuerpo decapitado de Geb se dividió entre los diferentes clanes y se convirtió en la tierra.

También existen mitos sobre Geb como la luna de piel blanca. Cuando era niño, Geb vivía en la playa cerca-



Calaveras decoran la tumba de un guerrero cazador de cabezas en una casa comunal en Nueva Guinea. Los cazadores de cabezas creían que los cráneos contenían una fuerza sagrada que permitiría multiplicar su déma.

Kondo y pasaba todo su tiempo pescando. Permaneció tanto tiempo en el mar que su cuerpo quedó cubierto de percebes. Un día, dos mujeres en edad de casarse llegaron a la playa. Geb estaba tan avergonzado de su cuerpo que se escondió en la arena. Cuando las mujeres lo vieron, se lo dijeron a unos hombres, quienes cavaron

Sacó y limpió los percebes con palos de excavación y hachas de piedra. Luego, los hombres agredieron sexualmente a Geb y trataron sus heridas con su semilla. Esa noche, del cuello de Geb creció el primer plátano. La gente venía de todas partes para probar la nueva fruta, que tenía el nombre secreto de Kandéwa. Desde entonces, una déma bananera vive cerca de un estanque profundo en Kondo.

Un mito de la fraternidad Mahu-zé continúa relatando cómo los déma bananeros Wangai y Warungai asistieron a una fiesta en Sangar. Tenía

“

todo viene
del déma. Así lo ven
los Marind cuando se
refieren a los déma
como los originadores

de todas las cosas.

Jan van Baal

”

organizado por la déma Wokabu para celebrar la primera caza del cerdo. En tales ocasiones era costumbre que los invitados recibieran regalos de la nueva fruta. En este banquete de cerdos, la esposa de Wokabu, Sangon, comió tanto que tuvo que defecar repetidamente. Sus heces formaron la primera palma de sagú, que se convirtió en un alimento básico y un tótem de la fraternidad Geb-ze.

Mientras tanto, Geb seguía prisionero. Luego de ser agredido por segunda vez, decidió escapar. Subió al cielo sobre un zarcillo de ñame y se convirtió en la luna; las manchas en la luna son sus heridas y las otras marcas de tiña. Como un hombre de piel roja encarcelado en el oeste y un niño de piel blanca atrapado en el este, Geb une los poderes opuestos del sol y la luna en la figura de un déma dualista.

Uabá y Ualiwamb

El hijo de Geb y Piakor, el firedéma, Uaba, es también la encarnación del sol. Cuando Uaba iba a ser iniciado en el culto Mayo en Kondo, trajo consigo a una joven, Ualiwamb (también llamada Kanis-iwag, Mujer Betel), para participar en el *otiv-bombari*, a

Rituales controvertidos

Los niños y niñas Marind-Anim fueron adoctrinados en el método del déma desde una edad temprana. La agresión sexual de Geb, la cópula prolongada de Uaba y Ualiwamb y otros mitos se recrearon en ciclos de rituales de iniciación de seis meses de duración. Se usaron trajes elaborados y los artistas encarnaron temporalmente el espíritu del déma.

Estas ceremonias eran destinadas a promover la fertilidad de los seres humanos, el ganado y los cultivos. Fueron retenidos, entre otros

motivos, para facilitar el matrimonio y marcar el regreso de la mujer a la menstruación después de dar a luz. Ceremonias como la *otivbombari*, destinados a hacer fértil a la mujer, eran vistos como un deber por los Marind-Anim. Sin embargo, el comportamiento sexual en estos rituales sorprendió a los forasteros, que lo consideraban cruel e inhumano.

El Marind-Anim vivió bajo dominio holandés de 1902 a 1938. En la década de 1920, las autoridades holandesas habían prohibido *otiv-bombari*, así como otros ritos Marind-Anim, como la caza de cabezas y el canibalismo.

Ritual sexualmente promiscuo que formaba parte del ritual Mayo. Sin embargo, antes de que comenzara la ceremonia, Ualiwamb se escapó. Siguiéndola hacia el oeste, Uaba finalmente llegó a la costa, donde la vio entrar en una cabaña con una gran cantidad de sagú. Esperó hasta el anochecer y luego la siguió.

A la mañana siguiente, se escucharon gemidos provenientes de la cabaña y Uaba y Ualiwamb fueron encontrados encerrados en relaciones sexuales, incapaces de separarse. La gente los puso en una camilla y los llevó de regreso a Kondo, precedido por el déma Rugarug-évai, que se rió y se burló de ellos durante todo el camino. Cuando llegaron a Kondo, Uaba logró matar a Rugarug-évai, pero aún no pudo liberarse de Ualiwamb.

Mientras tanto, Aramemb había estado buscando a Uaba desde que partió en busca de Ualiwamb. Cuando llegó a Kondo, entró en la cabaña donde yacían enredados Uaba y Ualiwamb, y agarró a Uaba en un intento de sacudirlo o liberarlo. La fricción provocó el primer incendio (*rapa*), que salió disparado de Ualiwamb. Cuando las llamas estallaron a su alrededor, dio a luz al primer

casuario y la primera cigüeña, cuyas plumas quedaron negras por las llamas.

Avivado por los vientos monzónicos, el fuego primitivo se extendió, creando una amplia playa en la costa, valles que se convirtieron en lechos de ríos tierra adentro y muchas características naturales en el paisaje. El fuego también provocó que los animales huyeran al mar, pero la langosta fue quemada por las llamas y se puso roja.

En algunas versiones del mito, el casuario déma, Dawi, intentó apagar el fuego con su garrote de caza, intento que provocó que un trozo de tierra cubierto de cocos se desprendiera y quedara atrapado entre las fauces de una iguana. Esta historia ayudó a explicar los orígenes de la cercana isla de Habee y su apariencia, que recordaba la cabeza de un animal.

La historia de Sosom.

En la fratría aramemb, el hermano de Uaba es un gigante llamado Sosom, que lleva una hilera de cabezas enemigas.

Kar-a-kar, déma de boniato. Se evoca durante los ritos funerarios. Esta pintura al óleo de Kar-a-kar es de Pater P. Vertenten, un misionero belga en Nueva Guinea a principios del siglo XX.

La historia de Sosom es la raíz de la homosexualidad ritualizada que se practicaba entre los aramemb. Castrado por el pueblo por su comportamiento rebelde o, en algunos casos, versiones de la historia, escritas por la madre de una chica con la que se había visto envuelto en relaciones sexuales; Sosom luego ahuyentó a las mujeres con sus gruñidos y inició a los hombres en los ritos homosexuales. Los Marind-Anim creían que era a través de esos ritos que los niños se hacían fuertes y aprendían a ser hombres.

Gran celebración

Tradicionalmente, el ciclo anual de recreaciones rituales de las historias déma de Marind-Anim terminaba con una fiesta entre aldeas y una *déma-wir*: en este gran recuento de los mitos, los protagonistas compitieron para ofrecer el mejor espectáculo. Los personajes realizaron danzas dramáticas con trajes elaborados mientras *démanakari* ("hermanitas") representaron los atributos menores de su déma y representaron las muchas tramas secundarias.





MAESTRO DE TODO ESO ES

TA'AROA DA NACIMIENTO A LOS DIOSES

EN BREVE

TEMA

El cosmos está hecho de una concha.

FUENTE

Tradición oral, transcrita en *El mundo de los polinesios: visto a través de sus mitos y leyendas, poesía y arte*, Antonio Alpers, 1987.

CONFIGURACIÓN

El comienzo de los tiempos en la mitología tahitiana.

FIGURAS CLAVES

Ta'aroa El dios creador, creador de todo el cosmos.

Tane Hijo de Ta'aroa, el dios de la luz y los bosques. En algunos lugares, Tane es más una mujer que un hombre.

Tu Hijo de Ta'aroa, el dios de la guerra y los artesanos.

B Antes de que se creara el cosmos, solo había un vacío. En medio de esta extensión de nada flotaba una enorme cáscara con forma de huevo. En su interior estaba el dios creador emplumado, Ta'aroa, que no tenía madre ni padre.

Con el tiempo, Ta'aroa se cansó de esta existencia confinada. Forzó la apertura del huevo, lo partió en dos y se arrastró hasta el borde de la cáscara rota. Cuando llamó a la oscuridad, no hubo respuesta; el único sonido fue la voz de Ta'aroa. Al crecer solo en el caparazón del que había surgido, Ta'aroa se sintió frustrado por no tener a nadie que cumpliera sus órdenes, por lo que resolvió llevar la creación y la vida al vacío.

La primera acción de Ta'aroa fue empujar hacia arriba la mitad del caparazón roto, que formaba la cúpula del cielo. Luego usó la otra mitad del caparazón para hacer las rocas que formaron los cimientos de la tierra. Para crear un hábitat para la vida, Ta'aroa usó su propia carne para hacer tierra y sus entrañas para hacer el

nubes. Las lágrimas de Ta'aroa formaron entonces las aguas de la tierra, llenando los océanos, lagos y ríos. Su columna vertebral se convirtió en las cadenas montañosas y sus costillas en las crestas.



Ta'aroa crea otros dioses y seres humanos en esta estatua de madera (aproximadamente entre los siglos XVII y XVIII) de Rurutu, una de las islas australes en lo que hoy es la Polinesia Francesa.

Ver también: Pan Gu y la creación del mundo 214-15 · Viracocha el creador 256-57 Tane y Hine-titama 318-19

Las plumas de Ta'arua formaron vegetación y sus entrañas se convirtieron en langostas, camarones y anguilas. Usó las uñas de los pies y las manos para darle a la vida marina sus conchas y escamas.

Finalmente, su sangre se convirtió en los colores brillantes del cielo y del arco iris. El Gran Ta'arua había usado todo su cuerpo excepto su cabeza; esa parte seguía siendo sagrada para él.

los hijos de dios

Luego, Ta'arua convocó a una multitud de otros dioses de su cuerpo (razón por la cual a menudo se le representa con ellos arrastrándose sobre él). Uno de sus hijos, Tane, iluminó la creación colgando el sol, la luna y las estrellas en el cielo. Tane se convirtió en el dios de la paz y la belleza y, a veces, en el dios de los bosques y los pájaros.

De todos los hijos de Ta'arua, el artesano más capaz fue Tu, quien había ayudado a su padre a crear más especies de plantas y animales para llenar el mundo. Luego, Ta'arua creó al primer hombre y a la primera mujer y los convenció de procrear.

Ta'arua en las culturas polinesias		
Nombre	Lugar	Role
Ta'arua	Islas de la Sociedad (incluida Tahití)	La deidad creadora.
Kanaloa	Hawai	Una deidad del mar y un dios de la muerte.
Tagaloa	Samoa	Creador del universo.
tangaloa	Tonga	Ancestro de una dinastía de larga data.
tangaroa	Nueva Zelanda	Dios del mar.

Ta'arua había creado el mundo con siete niveles, colocando a la humanidad en el inferior. Para su deleite, la gente se multiplicaba cada vez más rápidamente. Al compartir su espacio con plantas y animales, pronto ocuparon todos los niveles de la tierra.

Dentro del caparazón

Cuando Ta'arua terminó la tarea de la creación, tuvo una revelación: todo lo que existía

en el cosmos estaba contenido en una concha. Había estado contenido dentro de un caparazón, el cielo era el caparazón de los cuerpos celestes y la Tierra el caparazón de todo lo que vivía allí. El caparazón de toda la humanidad era el útero de la mujer de la que habían surgido.

A pesar de esta conciencia, Ta'arua sabía que todo todavía le pertenecía. Aunque había salido de un caparazón, seguía siendo el creador supremo de todo..

Tiki:tallas de madera polinesias

La Polinesia abarca más de 1.000 islas que forman un triángulo en el Pacífico sur, desde Hawaii en el pico hasta Nueva Zelanda en el suroeste y Rapa Nui (Isla de Pascua) en el sureste. Los pueblos indígenas de estas islas.

Generalmente comparten la creencia de que los dioses son omnipresentes y pueden adoptar muchas otras formas, como humanos, animales o características del paisaje. La gente presenta ofrendas a las tallas que representan estas formas. Estos

Las tallas se conocen como *tiki* y se fabrican en toda la Polinesia. En algunas partes de la Polinesia, *Tiki* También fue el nombre del primer hombre creado. *Tiki* Se pueden hacer en una variedad de tamaños, desde grandes estatuas con forma humana hasta colgantes que se usan como collares.

Cuando los europeos comenzaron Al colonizar la Polinesia, intentaron suprimir la cultura tradicional y las prácticas religiosas, destruyendo muchas *tiki* en el proceso. Sin embargo, *tiki* Todavía se hacen estatuas en toda la Polinesia.



Madera tallada tiki observa cómo un marinero ruso explora un *morai* (cementerio) en la isla de Nuku Hiva, en este grabado de ca.1807.



MUERTE OBTENIDA PODER SOBRE HUMANIDAD

TANE Y HINE-TITAMA

EN BREVE

TEMA

Mortalidad

FUENTE

Tradición oral, transcrita en *Mitología polinesia e historia tradicional antigua de la raza neozelandesa, proporcionada por sus sacerdotes y jefes*, Sir George Gray, 1855.

CONFIGURACIÓN

El comienzo de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

ranguiEl padre del cielo.

PapáLa madre tierra. **Tu**Dios de la guerra y la caza. **Tawhirimatea**

Dios de las tormentas. **Tane**Dios de los bosques. **tangaroa**Dios del mar.

Hine-hau-unoLa primera mujer; madre de Hine-titama.

Hine-titamaHija y esposa de Tane.

MauiUn semidiós y un embaucador.

In la mitología maorí, antes de que se creara el mundo, solo existían Rangí, el padre del cielo, y su esposa, Papa, la madre tierra, quienes yacían en un abrazo tan fuerte que sus hijos vivían en total oscuridad en el estrecho espacio entre sus cuerpos.

Cansados de estas condiciones, sus hijos discutieron cómo separar a su madre y a su padre. El belicoso Tu quería matarlos a ambos, pero el dios del bosque Tane convenció a sus hermanos de que sus padres deberían simplemente separarse. Después de que cada uno de sus hermanos había fallado

Para separar a la pareja, Tane lo hizo colocando sus hombros sobre papá y empujando a Rangí hacia arriba con sus piernas.

Con esto, Tane comenzó a llenar el mundo de bosques, pero su trabajo fue interrumpido por su hermano Tawhirimatea, quien se había enojado porque sus padres se vieron obligados a vivir separados. Tawhirimatea buscó venganza provocando una gran tormenta en toda la tierra. Fue Tu, el dios de la guerra, quien lo resistió y trajo la paz a la tierra.

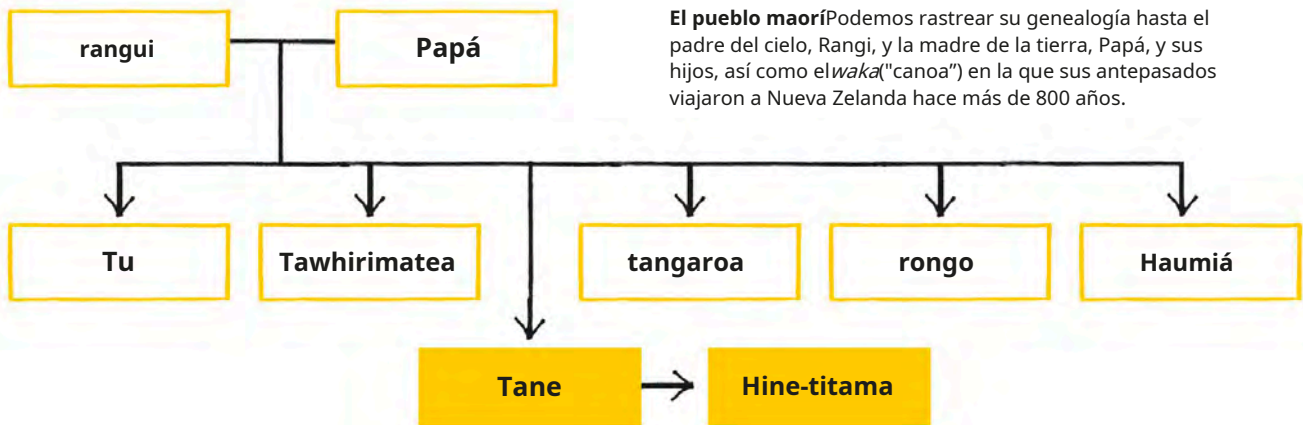
mundo de oscuridad

Con el tiempo, Tane se sintió sola. La mujer aún no había sido creada, por lo que se unió con no humanos, engendrando insectos, piedras, arroyos y plantas. Finalmente, Tane, anhelando una pareja, fue a una playa y formó a la primera mujer con arena y barro, lo que llevó a que la llamaran Hine-hau-one, que significa "doncella formada en la tierra". Ella y Tane concibieron una hija y la llamaron Hine-titama, que significa "doncella del amanecer".



Rangí y papá copulanen una talla maorí del siglo XVIII. En la cultura maorí, *wakairo* (tallar) es una práctica tanto artística como espiritual.

Ver también: Creación del universo 130–33 · Ahura Mazda y Ahriman 198–99 · Brahma crea el cosmos 200 · Izanagi e Izanami 220–21



canoas de guerra, *owaka tua*, todavía se utilizan en las ceremonias maoríes. En la carrera anual IRONMAN en Nueva Zelanda, *waka* escoltar a los competidores hasta el inicio de la etapa de natación.

Hine-titama creció sin saber quién era su padre. Cuando creció, Tane se casó con ella. Hine-titama vivió feliz como esposa de Tane y tuvo hijos con él, hasta que descubrió que en realidad era su padre. Horrorizada, huyó al inframundo. Su padre la siguió y le rogó que regresara, pero Hine-titama se negó. Ella le dijo que debía quedarse donde estaba para cuidar a sus hijos en el mundo de la luz.

Hine-titama decidió permanecer en el inframundo para cuidar de aquellos que entraban al mundo de las tinieblas. Allí adoptó un nuevo nombre, Hine-nui-te-po, que significa "gran doncella de la oscuridad".

Ningún humano había entrado al inframundo hasta las acciones del embaucador Maui, a quien le habían dicho que cualquiera que se arrastrara por el cuerpo de Hine-nui-te-po desterraría la muerte de la humanidad. Mientras la diosa dormía, Maui se convirtió en un gusano e intentó entrar a su cuerpo a través de su vagina. Cuando Hine-nui-te-po se dio cuenta de esto, rápidamente cerró las piernas y aplastó a Maui hasta matarlo. A partir de entonces, la humanidad quedó condenada para siempre a ser mortal.

El dios de la guerra Tu

De todos los hijos de Rangí y Papa, sólo Tu resistió el ataque del dios de la tormenta, Tawhirimatea: Tane no pudo hacer nada para evitar que sus árboles fueran destruidos, Tangaroa huyó al océano, y Haumia y Rongo se escondieron en el cuerpo de su madre, la Tierra.

Después de que los vientos amainaron, Tu culpó a sus hermanos por no apoyarlo y los atacó. Cortó árboles en los bosques de Tane, pescó en el agua de Tangaroa y desenterró las plantas del suelo donde se habían escondido Haumia y Rongo.

Las acciones de Tu suministradas humanos con un modelo para hacer uso de los recursos del mundo natural a través de rituales y agricultura. Tu también sentó un precedente para la guerra entre humanos al luchar con sus hermanos. El nombre maorí de las fuerzas armadas de Nueva Zelanda es *Ngati Tumatauenga*, que significa "Tribu del dios de la guerra", en honor a Tu.

PERO EL TEMIBLE MAUI FUE NO SER DESANIMADO

MAUI DE LOS MIL TRUCOS



EN BREVE

TEMA

El regalo del fuego

FUENTE

Mitos y canciones del Pacífico Sur, William Wyatt Gill, 1896.

CONFIGURACIÓN

Polinesia al principio de los tiempos; El inframundo.

FIGURAS CLAVES

Maui Un dios embaucador.

Buatarangala madre de Maui; una diosa.

Tane El dios del bosque.

Akaotu La paloma roja favorita de Tane.

Mauike El dios del fuego. **ru** El padre de Maui y un dios.

Tama-nui-te-ra El "gran dios del sol", llamado Ra.

W Cuando era joven, Maui, el gran héroe de la mitología polinesia, se le asignó la tarea de proteger el camino al inframundo. Maui vivió en el mundo superior, donde reside la humanidad. Buataranga, la madre de Maui, pasaba la mayor parte de su tiempo en el inframundo, pero a veces visitaba a su hijo en el mundo superior. La comida que ella le daba siempre estaba fría, mientras que la comida que ella misma traía siempre estaba caliente, gracias al secreto del fuego (estrechamente guardado) que se guardaba en el inframundo y era desconocido para el mundo superior.

Un día Maui robó parte de la comida de su madre mientras dormía. Maui prefería lo cocido

Ver también: Prometeo ayuda a la humanidad 36-39 · Fuego y arroz 226-27 · Ta'aroa da a luz a los dioses 316-17 · Tane y Hine-titama 318-19



comida y resolvió descubrir cómo la calentaba. Para eso, sabía que tenía que acceder al Inframundo. Siguiendo a su madre mientras regresaba a su casa, Maui la vio hablando con una roca negra, que se abrió cuando ella recitó un poema.

Para que él también pudiera visitar el inframundo, Maui memorizó las palabras del poema. Sabía que pasar desapercibido requeriría engaños, por lo que Maui visitó a su amigo Tane, el dios del bosque, que poseía muchas palomas. Maui preguntó el pájaro máspreciado de Tane, una paloma roja llamada Akaotu que era mansa y estaba bien entrenada. Tane le prestó el pájaro a Maui, pero le hizo prometer que lo devolvería ileso. Maui se llevó la paloma y regresó a la roca donde su madre había entrado al Inframundo. Recitó el poema y el portal se abrió. Usando sus poderes de embaucador,

Tane Es conocido como Tane Mahuta ("Rey del bosque") en la leyenda maorí. El árbol Kauri más grande del bosque de Waipoua, Nueva Zelanda, de más de 1.000 años, lleva este nombre en honor al dios.

Luego, Maui se metió dentro del pájaro y voló al inframundo. Mientras pasaba rápidamente junto a los demonios, estos solo pudieron agarrar la cola de Akaotu y arrancarle algunas de sus plumas.

La advertencia de Buataranga

Maui volaba a donde vivía su madre Buataranga cada vez que ella estaba en el Inframundo. Como no había palomas rojas viviendo en el reino inferior, Buataranga supo que algo andaba mal y rápidamente dedujo que su hijo estaba involucrado. Maui retomó su forma humana y la paloma roja se posó en un árbol del pan.

Maui le dijo a su madre que había venido a descubrir cómo encender fuego. Ella le dijo que ella misma no conocía el secreto y que cada vez que necesitaba cocinar iba al

El dios del fuego, confiado en su prodigioso fuerza, resuelto para destruir esto intruso insolente.

Mitos y canciones de el pacífico sur

dios del fuego Mauike, quien le dio palos encendidos. Sin embargo, Buataranga advirtió a su hijo que no se acercara a Mauike debido a su temperamento violento y su gran fuerza.

Jugando con fuego

Sin inmutarse, Maui fue directamente a la casa de Mauike y le pidió un tizón, cuando le dieron-

Maui en la mitología polinesia

Los cuentos del dios embaucador aparecen en toda la mitología polinesia, aunque el nombre del dios puede variar; El equivalente samoano de Maui se llama Ti'iti'i. En la mitología maorí, se dice que Maui es un ser humano, salvado milagrosamente de la muerte por los espíritus del océano cuando era muy joven después de que su madre lo arrojara al mar. Los detalles exactos de sus hazañas tienden a variar según la ubicación. Los elementos comunes incluyen las historias de Maui empujando el cielo hacia arriba, atrapando el sol y obteniendo el secreto del fuego, pero los relatos del fin de Maui

difierir de. En las Islas Cook se cree que ascendió a los cielos. En algunos mitos hawaianos, le arrancan el cerebro. Los otros dioses se cansan de sus trucos y lo arrojan contra las rocas después de que intenta robar un plátano que están asando. En la mitología maorí, Maui es un mortal asesinado por la diosa de la muerte mientras intenta ganar la vida eterna. La encarnación más reciente de Maui está en la animación de Disney de 2016. *moana*, donde la heroína del mismo nombre, hija de un jefe, busca a Maui en un intento por salvar a su pueblo.

Maui pesca las islas

Una de las mayores hazañas de Maui fue extraer tierra del fondo del océano utilizando su anzuelo mágico, creando así las islas del Pacífico Sur. El gancho mágico se fabricó a partir de la mandíbula de uno de los antepasados de Maui, según la mitología maorí, y ayudó al dios a crear Nueva Zelanda. Mientras pescaba con sus dos hermanos en una canoa, Maui cebó el anzuelo con sangre de su nariz y sacó un pez que se convirtió en la masa de tierra que formó el Norte.

Isla, conocida en maorí como *Te Ika-a-Mauī* ("El pez de Maui"). La Isla Sur se formó a partir de la canoa de Maui; es conocido como *Te Waka-a-Mauī* ("La canoa de Maui"). En el mito hawaiano, a Maui se le atribuye el mérito de haber sacado las islas hawaianas, mientras que en las Islas Cook, se dice que sacó a Manihiki de las profundidades saladas.



Maui engancha el pez que se convirtió en la Isla Norte de Nueva Zelanda. La leyenda maorí cuenta que los hermanos de Maui se pelearon por partes del pez, creando montañas y fiordos.

inmediatamente lo arrojó a un arroyo. Maui repitió su pedido y nuevamente tiró el tizón. Cuando Maui pidió fuego por tercera vez, Mauike le dio brasas sobre un trozo de madera seca, que Maui también arrojó a un arroyo. Su

Se calculó un comportamiento insolente para provocar a Mauike, quien estalló cuando Maui pidió llama por cuarta vez. Le ordenó a Maui que se fuera. amenazando con lanzarlo al aire.

Maui se mantuvo firme y respondió descaradamente que disfrutaría de una prueba de fuerza. Mauike entró a su casa para ponerse su guerra *marā* (taparrabo). Cuando regresó, se sorprendió al descubrir que Maui había crecido mágicamente. Mauike agarró a Maui y lo arrojó a la altura de un cocotero, pero en el aire, Maui se hizo tan liviano que la caída no le hizo daño en absoluto. Mauike lanzó a Maui aún más alto. Una vez más, Maui usó magia para asegurarse de que saldría ileso. Agotado por sus esfuerzos, Mauike jadeó para recuperar el aliento. Luego, Maui arrojó al dios del fuego al aire dos veces, causándole graves heridas.

Mientras Maui se preparaba para un tercer lanzamiento, Mauike le rogó que se detuviera, temiendo que otra caída pudiera ser fatal. Maui cedió con la condición de que le enseñaran el secreto del fuego. Mauike estuvo de acuerdo y llevó a Maui a su casa. Le mostró a Maui algunos manojos de fibra de coco seca y palitos secos. Mauike juntó algunos y frotó dos palos más pequeños sobre la pila. Esto provocó un incendio que rápidamente se convirtió en un gran incendio. Maui, todavía enojado por haber sido arrojado al aire, permitió con rencor que quemara la casa de Mauike. Luego las llamas se extendieron

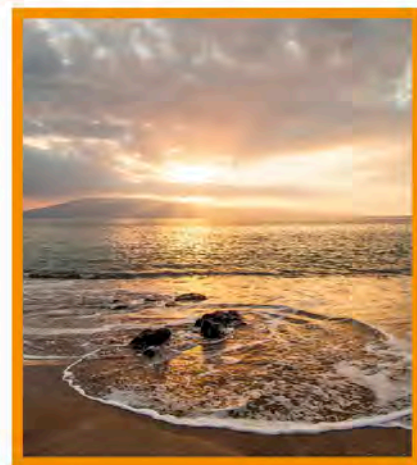
Las nubes no pueden quedarse sobre las islas hawaianas por mucho tiempo. La leyenda dice que si lo hacen, Maui los arrojará tan lejos que nunca regresarán.

por todo el inframundo. Maui agarró los dos palos de fuego y corrió de regreso a la casa de su madre, donde Akaotu todavía lo esperaba, carente de algunas de sus hermosas plumas. Reparando su cola, Maui se escondió dentro del pájaro nuevamente, agarró un palo de fuego en cada garra y voló de regreso al mundo superior antes de devolverle la paloma a Tane.

Mientras tanto, las llamas del gran incendio en el inframundo se habían extendido al mundo superior y la gente comenzó a usarlas para cocinar sus alimentos. Al igual que Maui, descubrieron que preferían las comidas calientes. Sin embargo, una vez apagado el fuego, no había nadie en el mundo superior que supiera cómo hacer llamas; nadie excepto Maui, que mantenía un fuego en su casa. La gente fue a Maui y le pidieron que compartiera su secreto, lo cual hizo.

Maui levanta el cielo

En ese momento, el cielo, que estaba hecho de piedra azul sólida, estaba a unos 6½ pies (2 m) sobre el suelo. Esto no dejó mucho espacio para humanos. El padre de Maui, Ru, plantó estacas en el suelo, que elevaban el cielo lo suficiente para que todos los humanos pudieran caminar sin obstáculos. Maui, sin embargo, no quedó impresionado y con descaro le preguntó a su padre qué estaba haciendo.



“

De ese memorable
día todos los habitantes
de este mundo superior
usaron palos de fuego con
éxito y disfruté
los lujos de la luz
y comida cocinada.

Mitos y canciones de el pacífico sur

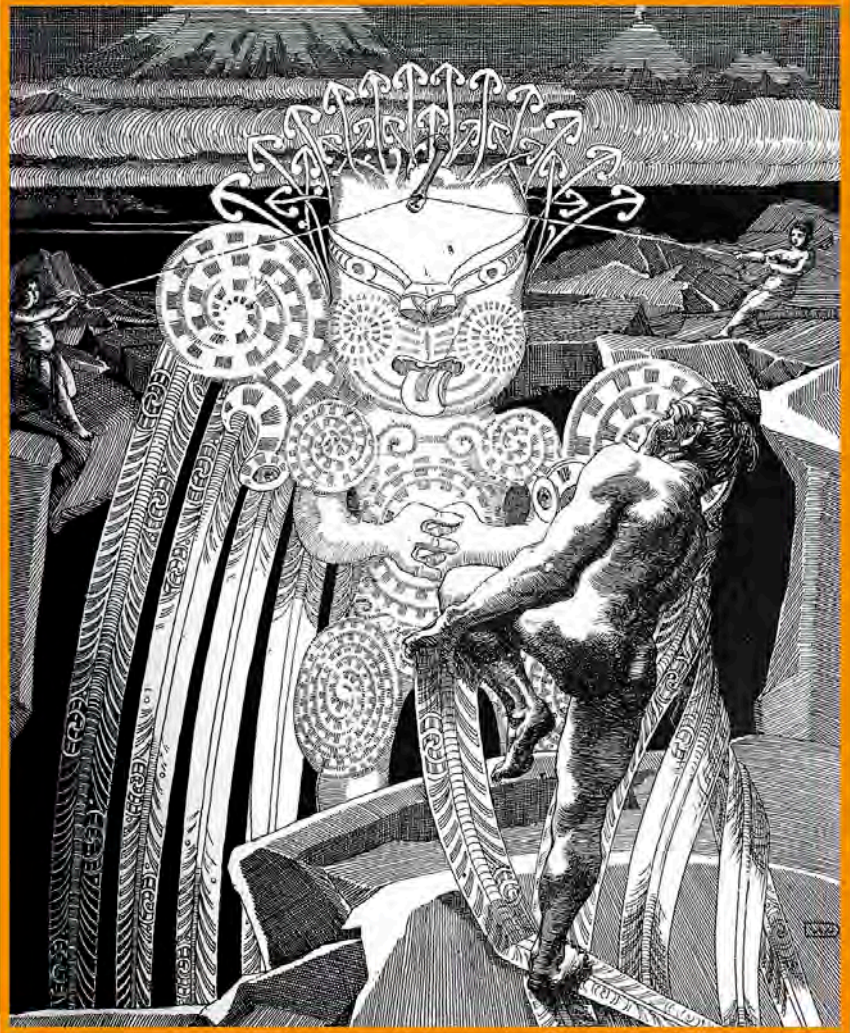
”

Ru no estaba de humor para la insolencia de Maui y amenazó con arrojarlo al olvido. Maui persistió en molestar a su padre, quien enojado lo arrojó al cielo.

Maui se transformó en un pájaro y voló hacia un lugar seguro. Luego regresó a Ru en la forma de un humano gigante. Colocando su cabeza entre las piernas de su padre, se levantó en toda su altura, empujando a Ru por encima de él. Lo hizo con tal fuerza que el cielo se alejó de la Tierra, creando la gran distancia actual entre ellos. Ru se quedó atascado: su cabeza y sus hombros quedaron atrapados en las estrellas. Incapaz de moverse, Ru finalmente murió y sus huesos cayeron a la tierra cuando las piedras pómez que ensucian el volcán paisajes de toda la Polinesia.

Una última batalla con el sol.

Maui todavía tenía una gran tarea que realizar. El dios del sol, Ra (abreviatura de Tama-nui-te-ra, "gran dios del sol"), no era confiable y aparecía en momentos erráticos durante el día y la noche y dificultaba la realización del trabajo. Nadie había podido convencerlo de que apareciera con regularidad.



Maui decidió remediar esto. Hizo seis cuerdas de fuerte fibra de coco y las transformó en lazos. Fue al lugar donde Ra surgió del inframundo y colocó allí una soga. Luego, Maui colocó las otras cinco sogas a lo largo del camino habitual de Ra.

Cuando Ra se levantó, el primer lazo se apretó alrededor de sus pies. Mientras se movía, los otros lazos le atraparon las rodillas, las caderas, la cintura, las axilas y el cuello. Luego, Maui ató al dios del sol a una roca, tirando de las cuerdas con tanta fuerza que Ra apenas podía respirar. Temiendo la muerte, Ra aceptó ayudar a la gente.

La mayor batalla de Maui estaba con el sol, llamado *Tama-nui-te-ra* en la mitología maorí. Aquí, sus hermanos sujetan las cuerdas con fuerza y Maui obliga al sol a darle a su gente días más largos.

apareciendo con mayor regularidad. Luego, Maui lo soltó, pero mantuvo las cuerdas atadas, para que el sol pudiera subir y bajar en el cielo.

Las audaces hazañas de Maui se hicieron muy conocidas y admiradas en todas las culturas polinesias. Gracias a su magistral astucia, pudo burlar a todos los demás dioses, para gran beneficio de la humanidad.



QUÉ HARÍA USTED DIGA A NUESTRO CONDUCIR LOS PÁJAROS A ¿ISLA DE PASCUA?

MAKEMAKE Y HAUA

EN BREVE

TEMA

Creación y adoración

FUENTES

Etnología de la Isla de Pascua, Albert Métraux, 1940; *Los enigmas de la Isla de Pascua*, John Flenley y Paul Bahn, 2003.

CONFIGURACIÓN

Isla de Pascua; el principio de los tiempos.

FIGURAS CLAVES

hacer hacerDios de las aves marinas.

HauaDiosa; esposa de Makemake.

SacerdotisaUn predicador local.



In la mitología del pueblo Rapa Nui, indígena de la Isla de Pascua, el mundo fue creado por un dios llamado Makemake. Dios principal del culto del hombre pájaro, a menudo se le representaba en el arte como una calavera con ojos saltones o como un charrán negro de hollín.

Makemake creó a los primeros seres humanos. Al intentar procrear, el dios primero se masturbó en una calabaza llena de agua, pero esto no produjo descendencia. Luego copuló con piedras, que aún conservan los agujeros que hizo en ellas.

Tallas prehistóricas bordean la costa de la Isla de Pascua y dominan la isla Moto Nui, el destino de una peligrosa competencia de carreras anual, que a menudo se cobra vidas.

pero eso tampoco funcionó. Por último, se masturbó en arcilla y, como resultado, nacieron cuatro dioses: Tive, Rorai, Hova y Arangi-kote-kote.

Un día, estos dioses encomendaron a una sacerdotisa la tarea de custodiar una calavera en la bahía de Tongariki, en la Isla de Pascua. Cuando el cráneo fue arrastrado por una enorme ola, el

Ver también: Viracocha el creador 256–57 Ta'aroa da a luz a los dioses 316–17 · Tane y Hine-titama 314–15

“

tendremos

No hay paz hasta que encontremos
un lugar donde los hombres
no puede encontrarnos.

isla de Pascua

”

La sacerdotisa nadó tras él durante tres días, hasta que finalmente llegó a la costa de la isla de Matiro-hiva.

La diosa Haua, esposa de Makemake, apareció y preguntó a la sacerdotisa qué estaba haciendo. Ella respondió que estaba buscando una calavera. “Eso no es una calavera”, le dijo Haua, “es el dios Makemake”.

Nuevos dioses

La sacerdotisa se quedó en la isla con Haua y Makemake, y los dioses la alimentaron con el pescado que pescaban. Entonces Makemake sugirió que llevaran todas las aves marinas a Rapa Nui, ya que eso era lo que había venido a hacer a la isla. Haua estuvo de acuerdo y dijo que la sacerdotisa debería unirse a ellos y enseñar a la gente cómo adorar a sus nuevos dioses.

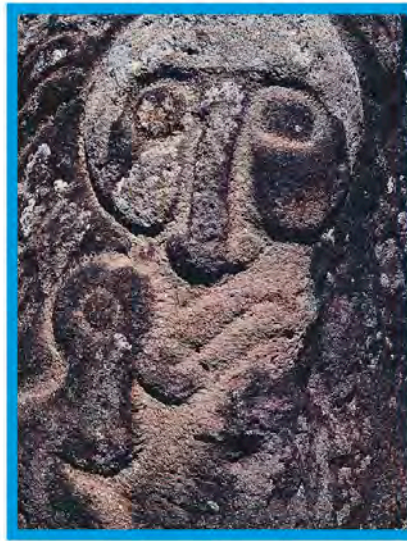
Los tres partieron, ahuyentando a los pájaros que tenían delante, en busca de un lugar donde dejarlos para que anidaran. Primero probaron la isla de Hauhanga, donde permanecieron tres años, pero los hombres encontraron los nidos y se llevaron los huevos para comer. Luego fueron a Vai Atare, pero una vez más los hombres robaron los huevos y los usaron como alimento. Makemake y Haua estuvieron de acuerdo en que necesitaban

para encontrar un lugar al que el hombre no pudiera llegar. Así que se establecieron en los islotes rocosos de Motu Nui y Motu Iti, frente a la costa de Rapa Nui.

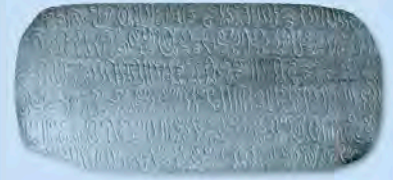
Búsqueda de huevos

Todo este tiempo, la sacerdotisa viajó por Rapa Nui, enseñando a la gente cómo adorar a sus nuevos dioses y a reservarles una porción antes de cada comida y decir “Makemake y Haua, esto es para ustedes”.

En el sitio sagrado de Orongo, la máscara del cráneo de Makemake y la vulva de Haua estaban talladas en todas las rocas, junto con representaciones de un hombre con cabeza de pájaro agarrando un huevo. Desde este lugar partieron los competidores que representaban a los jefes de Isla de Pascua y compitieron por recolectar el primer huevo de la temporada de los islotes. Cuando un jefe salía victorioso, era declarado hombre pájaro, el representante vivo de Makemake en la tierra durante el año siguiente.



hacer hacer como se muestra en un petroglifo de la Isla de Pascua tallado en escoria roja, ca.1960. La escoria también se utilizó para construir las estructuras en forma de sombrero rojo de las famosas estatuas moai de la Isla de Pascua.




tableros de rongorongo

Algunos de los artefactos más intrigantes que sobrevivieron al colapso de la cultura de la Isla de Pascua son las tablas de rongorongo. Desde su descubrimiento en 1864, estas piezas de madera, talladas con jeroglíficos, han sido motivo de mucho debate.

sobre si realmente representan o no un lenguaje escrito consistente. Si bien los glifos permanecen sin descifrar hasta el día de hoy, la historia oral significa que se cree que los tableros de rongorongo fueron vistos como objetos sagrados, probablemente utilizados por cantores o bardos entrenados para contar mitos. En un tablero, de un total de 960 símbolos, 183 son representaciones de un charrán negro, que simboliza al dios Makemake. El “Bastón de Santiago” tiene la inscripción más larga, con 2.320 glifos.

En 1995, independiente El lingüista Steven Fischer afirmó que había descifrado el 85 por ciento de los tableros de rongorongo. Propuso que los textos significativos de los rongorongo, incluido el bastón de Santiago, documentaban, a través de una estructura triada de imágenes, la creación del mundo y todo lo que hay en él a través de una serie de cúpulas.

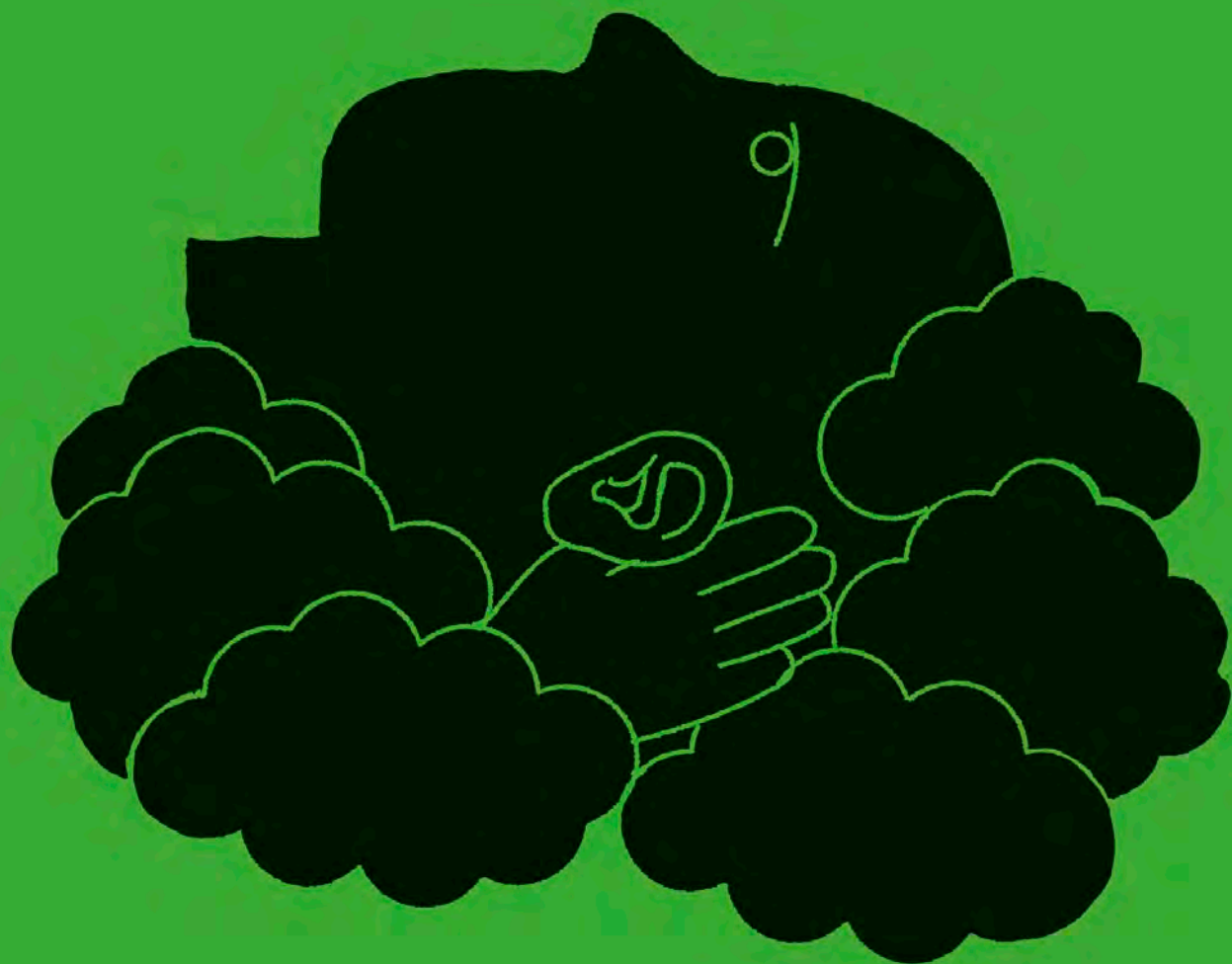
Sus afirmaciones, sin embargo, han atraído varias objeciones de los estudiosos que señalan que, entre otras discrepancias, sólo la mitad de las inscripciones en el bastón de Santiago obedecen completamente a la estructura de triada de Fischer.



CUANDO PRONUNCIO
SU NOMBRE,
SE ESCUCHA EN EL
CIELOS

MAPUSIA Y LA OBRA DE LOS DIOSES





EN BREVE

TEMA dioses y sociedad

FUENTE

Tradición oral, transcrita por Raymond Firth en *La obra de los dioses en Tikopia*, 1940; *Historia y tradiciones de Tikopia*, 1961; *Ritual y creencia de Tikopia*, 1967; *Rango y religión en Tikopia*, 1970; *ycanciones de tikopia*, con Mervyn McLean, 1990.

CONFIGURACIÓN

Tikopia, Islas Salomón.

FIGURAS CLAVES

sakuHéroe y, como Mapusia, dios supremo.

SamoaCompañero y rival de Saku.

Te SemaEl asesino de Saku.

Atua FafineAncestral diosa de Tikopia.

Atua i RaropukaDios ancestral de Tikopia.

Critos comunales conocidos como la Obra de los Dioses ligados a la sociedad tikopiana juntos en todos los niveles: mitología, religión, valores comunitarios, estatus social, economía y simple supervivencia. Se decía que los ritos habían sido instituidos por Saku, el héroe del pueblo de Tikopia, una pequeña isla del Pacífico. Saku (cuyo nombre era un tabú sagrado, por lo que nunca se pronunciaba) era hijo de Asoaso, un jefe kafika, y una mujer de la vecina Faea. Nacido algunas generaciones después de que los primeros dioses creadores crearan la isla y en un momento en que sus sucesores ejercieron peligrosos poderes sobrenaturales, Saku estableció el orden y consolidó el poder de los Kafika, uno de los cuatro clanes de Tikopia.

Saku vistió a los habitantes de la isla y, al hacerlo, despertó su conciencia humana, dándoles mentes con las que adquirir conocimientos. También fabricó las azuelas sagradas (herramientas parecidas a hachas), cuyas hojas se fabricaban tradicionalmente con la concha de la almeja gigante. En ese momento, todo en el mundo tenía voz, incluso los árboles y las rocas, pero Saku les ordenó que guardaran silencio. Luego ordenó a las rocas que se formaran.

en 1928, la población de la isla era de aproximadamente 1.200 habitantes. Firth quedó fascinado por la cultura de la sociedad tikopiana, en ese momento bastante al margen de las ideas occidentales, y escribió diez libros y numerosos artículos sobre la gente de la isla.

Cuando Firth murió en 2002, el presidente de la Sociedad Polinesia, Sir Hugh Kawharu, le rindió homenaje con un lamento que incluía la promesa: "Tu espíritu todavía está vivo entre nosotros, nosotros que nos hemos separado de ti en Nueva Zelanda, Tikopia y otros lugares".

“

Kafika, como habitación y como nombre, fue el premio a que los aspirantes a el liderazgo se esforzó.

Historia y tradiciones de Tikopia

”

una pila y tierra para cubrirla, creando una plataforma sobre la cual se podría levantar el templo de Kafika.

Afirmando su autoridad

Saku tenía un amigo y rival cuyos poderes eran similares a los suyos. Se decía que el hombre, Te Samoa, había llegado a Tikopia desde Samoa, a más de 2.000 kilómetros de distancia. En competencias amistosas, los dos hombres ponían a prueba su habilidad y velocidad al plantar y cosechar cultivos, por ejemplo, pero Saku generalmente era el ganador. Sin embargo, la rivalidad se hizo más intensa cuando comenzaron

tikopia

Con apenas 1,9 millas cuadradas (5 kilómetros cuadrados), Tikopia es parte de las Islas Salomón de Melanesia, pero su cultura es esencialmente polinesia. Aunque los primeros europeos llegaron aquí hace más de 400 años, hasta la década de 1980 no había tiendas, electricidad ni vehículos de motor. En este remoto lugar floreció una fuerte creencia en los dioses, cuyos habitantes siempre se sintieron a merced de los elementos. Cuando el antropólogo neozelandés Raymond Firth fue allí por primera vez



Jefes de Tikopia reunirse con oficiales del barco francés *Astrolabio*. El explorador Jules Dumont d'Urville y sus hombres visitaron las islas de la Polinesia en una expedición de 1826 a 1829.

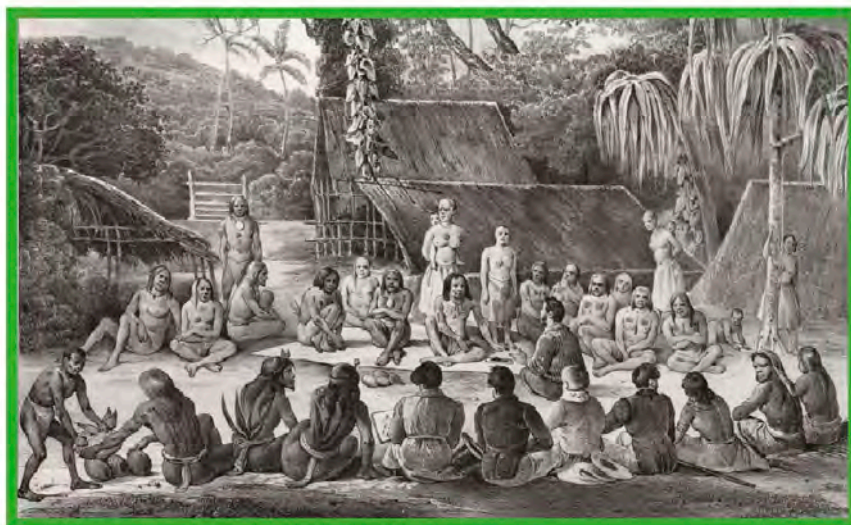
para construir el templo Kafika. Saku derribó un gran árbol para crear el poste de soporte del templo y cavó un hoyo profundo para colocarlo. Saltó y le pidió a Te Samoa que bajara la base del árbol al hoyo. Saku había descubierto cómo escapar entre sus raíces para evitar ser aplastado y pudo salir. Ahora fue el turno de Te Samoa de saltar y cavar, pero Saku rápidamente movió el baúl para que su rival quedara atrapado. Te Samoa suplicó que lo liberaran, pero Saku embistió la tierra alrededor del poste y lo enterró.

La fuerza de Saku era legendaria. Cuando los parientes de su madre en el pueblo de Faea le pidieron que cortara hojas de palma para cubrir sus techos, arrancó una palma de sagú entera, un árbol que mide alrededor de 25 m (82 pies) de altura. En otra ocasión, preguntó a la gente de Faea si podía llevar algunas plántulas de taro, un cultivo de raíces, para plantarlas en su propia tierra. Estuvieron de acuerdo, pero en lugar de plántulas, se apoderó de toda la plantación de taro.

Elevándose a los cielos

Sin embargo, cuando Saku intentó apropiarse de la tierra de su vecino y plantar cultivos allí, la familia del vecino unió fuerzas contra él. Saku fue asesinado por el hijo menor, Te Sema, cuyo nombre significa "el zurdo".

Según el mito, la muerte de Saku fue divinamente ordenada. Su madre espiritual, la diosa Atua Fafine, le había aconsejado a Saku que abandonara la tierra en lugar de utilizar su gran fuerza para matar a Te Sema. Ella y



la deidad Atua i Raropuka eran los dioses ancestrales de Tikopia. En los primeros tiempos, cuando la isla fue sacada del mar, las dos deidades ya estaban sentadas en el suelo. Atua Fafine estaba tejiendo una estera de hoja de pandanus, mientras que Atua i Raropuka trenzaba una estera de fibra de coco, ambas artesanías tradicionales de la isla.

Tal como lo había planeado Atua Fafine, la aceptación de la muerte por parte de Saku significó que llegó entre los dioses sin contaminar. Como resultado, podía decirle a cada dios: "Dame tu *manā*"—es decir, sus poderes sobrenaturales. Después de esto, pasó a llamarse Mapusia y se convirtió en el más poderoso de los dioses, temido y apaciguado por el pueblo de Tikopia.

poder supremo

El nombre Mapusia era tabú excepto en ciertos rituales que invocaban la ayuda del dios. "Cuando pronuncio su nombre, él escucha en los cielos y se inclina para escuchar lo que se dice", reza una canción tradicional tikopiana. Todo el clan lo llamaba Te Atua i Kafika ("la Deidad de Kafika"), o Toku.

Ariki Tapu "Mi Jefe Sagrado" del Ariki Kafika (jefe del clan). También era Te Atua Fakamataku, "el jefe que causa el miedo", que creaba truenos haciendo ruido con su bastón de un lado a otro en el cielo.

Mapusia era considerada el dios por encima de todos los demás por la gente de Tikopia. Como le dijeron al antropólogo Raymond Firth: "Ningún dios puede venir y suplantarlo; está alto porque es fuerte". El-



Porque [Saku] tenía poder aquí abajo, cuando murió él fue a los dioses y era elevado entre los dioses.

Historia y tradiciones de Tikopia





“

¡Mapusía! Vuela en tus caminos. Pasea por los Cielos y entra en Surumanga. Los Cielos obedecerán.

Canciones de Tikopia

”

El dios que todo lo ve tenía cuatro ojos, dos delante y dos detrás, y su ira era terrible. Un individuo que ofendió a Mapusia podría sufrir una enfermedad o la muerte. Si toda la sociedad no lograba apaciguarlo, podría enviar una pestilencia, un ciclón tropical o una sequía.

Estos acontecimientos son realidades en la vida tikopiana. La remota isla es particularmente vulnerable a las tormentas tropicales y a las hambrunas posteriores, como quedó demostrado en diciembre de 2003, cuando fue devastada por

Ciclón Zoë. Pueblos enteros fueron arrasados y sus tierras quedaron empapadas de agua de mar, tardando tres años en recuperarse.

Para apaciguar a los dioses

Los rituales conocidos como la Obra de los Dioses se consideraban esenciales para apaciguar a los dioses y ganarse su protección. Porque Mapusia era la principal *atúa*, o dios, del clan Kafika, el Ariki Kafika (jefe del clan) actuaba como sumo sacerdote. Fue Ariki Kafika quien decidió cuándo “arrojar el palo de fuego” (la colocación de una marca ceremonial sobre el fuego) para iniciar formalmente el ritual. Luego se colocaría carbón de la marca en la frente del jefe.

La Obra de los Dioses se dividió en dos ciclos rituales de seis semanas, la Obra del Viento Alisio y la Obra del Monzón; Ambas fuerzas naturales fueron cruciales para el éxito de las cosechas y la prevención del hambre. Toda la sociedad tikopiana se dedicó a realizar las tareas sagradas necesarias. Estas incluyeron la nueva dedicación de las canoas sagradas, la reconsagración

de *isleños de tikopia* integrar danzas y canciones, denominando a tales actuaciones recreativas *mako*. Las canciones serias se denominan *fuatango*. Firth describió su necesidad de bailar como “casi obsesiva”.

de templos, ceremonias de cosecha y plantación, y un festival de danza sagrada. La cúrcuma, extraída en la temporada de los vientos alisios y que se decía que era el perfume de Mapusia, también tenía un ritual de preparación especial, ya que se usaba en forma comestible, en un tinte sagrado para telas de corteza y en una pintura corporal ritual. El sacerdote cantaba: “Como diez veces tus excrementos, mi jefe sagrado”, usando una expresión tikopiana convencional para indicar su sumisión al dios. “Tu preparación de cúrcuma estará preparada”. Luego, el sacerdote le ofreció comida y kava a Mapusia. La bebida se elabora a partir de la raíz de la planta kava, que crece en todo el sudeste asiático y las islas del Pacífico, y tiene propiedades psicoactivas, anestésicas y sedantes.

Recordar la secuencia de rituales y danzas que los acompañan, y asegurarse de que todos fueran llevados



realizado correctamente, fue un impresionante acto colectivo de memoria y compromiso. El objetivo era mantener contacto con el *atúa*, los dioses cuyo favor se requería para alimentar y proteger a los Tikopia.

Un intercambio práctico

Se creía que la comida y la kava ofrecidas a los dioses eran la forma más eficaz de asegurar una cosecha abundante de cultivos básicos, como

fruta del pan o ñame. No eran simplemente actos de adoración, sino parte de un sistema lógico de comercio entre los Tikopia y los *atúa*. La gente realizaba rituales para los dioses y, a cambio, los dioses concedían a los Tikopia las necesidades de la vida.

Era un sistema en el que la realización ritual y la actividad económica, como la producción de alimentos, estaban inextricablemente combinadas. Aunque el ostensible sacrificio a los dioses

era de comida y kava, como el *atúa* Consumían sólo la esencia de los alimentos y la kava ofrecida, el resto estaba disponible para el consumo humano.

El verdadero sacrificio fue de tiempo y energía, pero no fue en vano, ya que muchas de las actividades (como tejer esteras, hacer techos de paja o arreglar canoas) eran económicamente valiosas. Los ritos cesaron en la década de 1950, cuando había muy pocos *atúa* creyentes a realizarlas.



En la mayoría de los tipos de danza hay movimientos corporales vigorosos de tipo rítmico, a menudo con gestos muy estructurados de manos y brazos. en estilo progresista.

Canciones de Tikopia



Atúa

La palabra *atúa* se traduce como “dios” o “espíritu”, pero *atúa* se pensaba que eran tan reales como los seres humanos. Una de las danzas ceremoniales de la temporada de los monzones era el Taomatangi, la danza para sofocar el viento. El *atúa* se creía que estaban presentes, sentados con la espalda apoyada en piedras sagradas, el hombre *atúa* con las piernas cruzadas, la hembra *atúa* con las piernas estiradas frente a ellos. Cuando Raymond Firth fotografió este baile, los Tikopia se sorprendieron de que

el *atúa*, a quienes podían ver colectivamente, no eran visibles para la cámara. A lo largo del siglo XX, el cristianismo erosionó las creencias tradicionales de Tikopia. Después de una epidemia en 1955, en la que murieron 200 personas, entre ellas el Ariki Kafika, no quedaron suficientes creyentes para llevar a cabo la Obra de los Dioses. Los jefes restantes realizaron una ceremonia final, una “kava de despedida”, para informar al *atúa* que sus ritos estaban siendo abandonados y que debían beber su kava y retirarse a descansar para siempre en sus hogares espirituales.



YO NO OLVIDA EL ESTRELLAS GUÍA

ALULUEI Y EL ARTE DE LA NAVEGACIÓN

EN BREVE

TEMA

conocimiento de los mares

FUENTES

Tradición oral transcrita en *Una cultura de atolón*, Edwin G. Burrows y Melford E. Spiro, 1953; *Una flor en mi oreja*, Edwin G. Burrows, 1963.

CONFIGURACIÓN

Atolón Ifaluk, Micronesia, islas del Pacífico noroeste.

FIGURAS CLAVES

Aluluei El dios de la náutica.

la hija de aluluei Uno de los tres hijos del dios.

seguridad El dios de los navegantes.

Valur El dios de los peces; hijo de Aluluei.

werieng El dios de las aves marinas; hijo de Aluluei.

Paluelap El gran navegante; otro hijo de Aluluei.

Aluluei es uno de los dioses de la navegación más antiguos del mundo. Era hijo del capitán de la canoa Pālūlop, pero fue asesinado por sus hermanos mayores Big Rong y Little Rong. Luego, su padre lo trajo de regreso a la Tierra como un espíritu con muchos ojos, que la gente de Micronesia cree que luego se convirtieron en las estrellas, que utilizan para la navegación.

Aluluei no era un hombre corriente; Según el pueblo Ifaluk de Micronesia, tenía dos caras para poder ver todo a su alrededor.



y aunque la parte superior de su cuerpo era humana, su mitad inferior era la de una raya. Los Ifaluk, con sede en el atolón de Ifaluk (en las Islas Carolinas, en Micronesia), creen que Aluluei inicialmente no conocía toda la tradición del mar, hasta que la adquirió con la ayuda de su hija.

dioses visitantes

Hace mucho tiempo, Aluluei vivía en la isla de Bwennap, una isla arenosa en la que solo crecía un árbol. Allí tomó esposa y tuvo varios hijos y una hija.

Una mañana temprano, la hija de Aluluei se estaba bañando en el mar cuando vio que se acercaba una canoa. Tres dioses remaban en la canoa: Segur, dios de los navegantes; Valur, el dios de los peces; y Werieng, el dios de los pájaros. Valur y Werieng eran dos de los hijos de Aluluei. La hija de Aluluei corrió hacia su padre y le pidió que preparara comida para sus visitantes, y luego regresó a la orilla para darles la bienvenida. Pero los dioses siguieron remando, y parecía

cocos son abundantes e importantes para la gente de las islas del Pacífico, quienes llamaron a la palma de coco el "Árbol de la Vida" porque todas sus partes pueden ser utilizadas en sus comunidades.

Ver también: Viracocha el creador 256-57 mil trucos 320-23

La primera canoa 258-59 Ta'aroa da a luz a los dioses 316-17

maui de un

Los isleños descubren un arrecife de coral mientras navegan por Puynipet en las Islas Carolinas. Estas embarcaciones largas, que también se utilizan en Hawái, Samoa, Tahití y Nueva Zelanda, son rápidas y estables en aguas agitadas.

iban a pasar sin detenerse. Entonces la hija de Aluluei tomó un coco diminuto, no más grande que su puño, y lo levantó, llamándolos para que vinieran hacia ella. Cuando le preguntaron por qué, ella les explicó que les había dado un coco para beber. Le ordenaron que lo llevara a su canoa.

Sustento interminable

La hija de Aluluei se adentró en el mar con su coco. Cuando los dioses vieron lo pequeño que era, se burlaron, diciendo que no sería suficiente para saciar la sed de tres hombres, pero la hija de Aluluei les dijo que lo bebieran de todos modos.

Valur tomó el coco y empezó a beber. Bebió y bebió hasta que no pudo beber más, pero aún así el coco contenía mucha agua. Se lo pasó a Werieng, y Werieng se lo pasó a Segur, y después de que ambos dioses hubieron bebido hasta saciarse, todavía quedaba mucha agua en la pequeña nuez. Los dioses se rieron

“

¿Ver todas las islas?

¿Ves todos los pájaros?

¿Ves todos los peces?

Una cultura de atolón

”



con alegría de que un coco diminuto pudiera contener tanta agua. Le pidieron a la hija de Aluluei que subiera a su canoa y, cuando lo hizo, le extendieron su carta náutica, marcada con todas las islas, aves y peces. Le dijeron que le estaban tan agradecidos por haberles traído el coco que le darían el gráfico y le aconsejaron que se lo llevara a su padre.

Sabiduría compartida

Cuando la hija de Aluluei le llevó el gráfico a su padre, él comprendió su valor de inmediato. Contenía todos los conocimientos de la náutica: todo lo que un hombre necesitaría saber para convertirse en un gran capitán. Aluluei envió a buscar a su hijo Paluelap, el gran navegante, y le mostró la carta. Aluluei le ordenó a su hijo que le enseñara a la gente todo lo que había en el mapa, para que pudieran aprender a navegar con seguridad de isla en isla. No todos lo entendieron, pero algunos sí y se convirtieron en los primeros capitanes. La decisión de Aluluei de compartir el conocimiento es típica del pueblo Ifaluk, que no cree que exista un límite establecido entre uno mismo y los demás.

canoas ifaluk

La fabricación y navegación de canoas es crucial para los isleños de Ifaluk, un atolón de coral en las Islas Carolinas, que las utilizan para pescar y como medio de transporte. Todas las canoas Ifaluk tienen el mismo diseño tradicional y siempre están pintadas de rojo, negro y blanco. Cada canoa Ifaluk lleva una imagen de madera de Aluluei, dios de la navegación.

La sociedad ifaluk está ordenada por rango social y cada persona es asignada a uno de los ocho clanes al nacer. La única manera de Lo que una persona puede aumentar su estatus social es convertirse en un maestro navegante, un fabricante de canoas o el portavoz oracular de un dios. El maestro navegante tiene el estatus más alto en la sociedad Ifaluk. Muchas de las canciones transmitidas en la tradición oral Ifaluk hablan de la fabricación y navegación de canoas; navegar utilizando el viento, las corrientes, los peces, los pájaros y las estrellas; y emitiendo lamentos por los que se perdieron en el mar.

DIRECTO



RY



DIRECTORIO



HOMBRES AZULES DEL MINCH Escocés, siglo IX.cé

El Minch es un estrecho frente a la costa noroeste de Escocia que se dice que está habitado por criaturas acuáticas azules conocidas como "kelpies de tormenta". Estos seres parecidos a sirenas eran mitad humanos, mitad peces, y fueron acusados de atraer a niños al agua y devorarlos. Tenían el poder de controlar las olas y provocar tormentas que podían hundir barcos. Cuando los hombres azules se acercaban a un barco, gritaban el comienzo de una rima que el capitán necesitaba completar para salvar su barco de volcar.

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 Numa burla a Júpiter 106-07 Finn MacCool y la Calzada del Gigante 168-69

BEOWULF Anglosajón, siglo X.cé

El rey Hrothgar de Dinamarca solía recibir a sus guerreros en Heorot, un enorme salón de hidromiel, para celebrar sus victorias. Enfadado por el ruido de

t La naturaleza omnipresente del mito en todo el mundo ilustra su centralidad en la experiencia humana. Desde el principio de los tiempos, la gente ha contado historias para darle sentido a su mundo. Si bien muchos de estos mitos tienen un propósito aparentemente explícito (por ejemplo, aquellos que se centran en la fundación de una ciudad y, al hacerlo, ayudan a validar sus orígenes), otros, con su elenco de héroes y monstruos, hablan de miedos latentes en términos más generales. inherente a la condición humana. Los mitos a menudo comparten figuras arquetípicas (como el dios embaucador y el noble guerrero), pero varían mucho a través de fronteras nacionales y culturales. Todas las historias a continuación pertenecen a sus respectivas culturas, pero comparten características con las exploradas anteriormente en el libro.

En estas celebraciones, durante muchos años el demonio Grendel vino de los pantanos y mató a los daneses. Beowulf, el joven guerrero, acudió en ayuda de Dinamarca y mató a Grendel. Todo parecía ir bien hasta que la madre de Grendel salió de su guarida para vengarlo. Beowulf la destruyó y regresó a Geatland, donde se convirtió en rey. Cuando un ladrón despertó a un dragón local, Beowulf lo derrotó en la batalla, pero resultó mortalmente herido. Al morir, su cuerpo fue quemado en una pira funeraria gigante y colocado en un túmulo con vista al mar. Como el poema existente más antiguo escrito en inglés (antiguo), *Beowulf* ahora se considera una epopeya fundacional. **Ver también:** Sigurd, el cazador de dragones 158-59 La leyenda del rey Arturo 172-177 La epopeya de Gilgamesh 190-197

RAGNAR LODBROK Nórdico, siglo IX.cé

Ragnar Sigurdsson fue un guerrero vikingo semimítico que ocupó un lugar destacado en varias sagas (historias) nórdicas. La primera de sus tres esposas fue la legendaria.

doncella escudo Lagertha. Se decía que Ragnar dirigió el asedio de París en 845. CE. Su última campaña fue en el norte de Inglaterra, donde fue capturado por un rey local y arrojado a un pozo de serpientes.

Ver también: Guerra de los dioses 140-41
· Sigurd, el cazador de dragones 158-59
· La leyenda del rey Arturo 172-177

ROLANDA Francés, siglo VIII.cé

Roldán fue un valiente soldado franco basado en una figura histórica: un gobernador regional bajo el rey Carlomagno que murió luchando contra los vascos en la batalla del paso de Roncevaux (778 CE). Roland, uno de los generales más valientes de Carlomagno, era un tema popular para los juglares medievales, con muchos poemas épicos (como *La canción de Roland*) que describe las hazañas honorables de Roland. Otras historias describen la victoria de Roldán sobre Ferragut, un gigante sarraceno que sólo era vulnerable en el estómago.

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 El viaje de Bran 165
· La leyenda del rey Arturo 172-177

BAYARD EL MÁGICO

CABALLO

Francés, siglo XII.ce

Se decía que Bayard, el caballo de Renaud, un caballero de Carlomagno, entendía el habla humana y crecía mágicamente de tamaño para poder llevar a Renaud y a sus tres hermanos a la batalla sobre su espalda. Renaud había entrado en disputa con Carlomagno tras matar al sobrino del rey. Después de una serie de batallas, Renaud fue indultado con la condición de emprender una cruzada y entregar a Bayard. Cuando Renaud aceptó esto, Carlomagno intentó matar al caballo encadenándolo a una piedra y arrojándolo a un río, pero Bayard rompió la piedra y huyó a vivir al bosque. **Ver también:** Los trabajos de Heracles 72-75 Perseo y Medusa 82-83

- La leyenda del rey Arturo 172-177

REYNARDO EL TRUCO-ZORRO

francés/holandés/alemán,
mediados del siglo XIIIce

El zorro rojo Reynard fue una figura central en la epopeya de mediados del siglo XII. *Ysengrimus*. Esta serie de fábulas describe cómo Reynard fue capaz de derrotar consistentemente a su enemigo más grande y fuerte, el lobo Isengrin, a través de su ingenio y astucia. En un episodio, Reynard usó su pensamiento rápido para persuadir a Isengrin de pescar usando su cola, de modo que el lobo quedó atrapado en el hielo cuando el agua se congeló rápidamente nuevamente.

Ver también: Numa burla a Júpiter 106-07 Las aventuras de Loki y Thor en Jötunheim 146-47 Finn MacCool y la Calzada del Gigante 168-69

LORELEI LA SIRENA

Alemán, siglo XIX.ce

Lorelei es una roca a orillas del Rin en Alemania. Se asocia con una doncella legendaria llamada Lore Lay, quien fue declarada culpable de encantar a los hombres y causarles la muerte. Fue sentenciada a reclusión en un convento de monjas. En el camino, convenció a sus guardias para que le permitieran escalar la roca para poder ver el Rin una vez más. Cuando llegó a la cima, ella

Creyó ver a uno de sus amantes en las aguas y saltó, cayendo y muriendo. Su espíritu se convirtió en una sirena que atraía seductoramente a la muerte a los pescadores que pasaban.

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66-71 Jasón y Medea 84 Píramo y Tisbe 124

EL REGRESO DEL REY SEBASTIÁN

Portugués, siglos XVI-XVII.ce

Sebastián de Portugal nació en 1554 y sucedió a su abuelo Juan III como rey en 1557. Cuando alcanzó la mayoría de edad en 1578, el rey Sebastián lanzó una cruzada contra el sultanato musulmán de Marruecos. Católico devoto y piadoso, hizo caso omiso de sus consejeros y rápidamente avanzó tierra adentro. El ejército portugués quedó completamente rodeado y derrotado, y el rey de 24 años murió en la batalla, aunque su cuerpo nunca fue recuperado. Como resultado, surgió el mito de que Sebastián algún día regresaría para salvar Portugal. Esta creencia se conoció como "sebastianismo". **Ver también:** La búsqueda de Odiseo 66-71

- Eneas, fundador de Roma 96-101 La leyenda del rey. Arturo 172-77

MARI Y AZÚCAR

Vasco, anterior al siglo IVce

En la mitología de los vascos del norte de España y del sur de Francia, seres parecidos a ninfas llamados "lamiak" habitaban el campo. Una de las más conocidas fue Mari, que vivía en cuevas de montaña y era servida por un grupo de brujas llamadas "sorginak". Su marido era un ser con forma de serpiente llamado Sugaar. Todos los viernes se reunían y hacían tormentas. En otro cuento, Mari era una humana que se transformó en una bruja con el poder de controlar el clima.

Ver también: Apolo y Dafne 60-61 Eneas, fundador de Roma 96-101 Carna y Jano 121

LIBUŠE EL FUNDADOR DE PRAGA

Checo, siglo VIIIce

Libuše era la hija menor del duque Krok, una figura mítica que gobernó con benevolencia al pueblo checo. Libuše era sabia y hermosa, y por eso Krok la eligió como su sucesora. Libuše también tenía el don de profecía. Mientras contemplaba el río Moldava, predijo que algún día este lugar albergaría una gran ciudad. Más tarde se construyó allí un castillo y alrededor de él creció la ciudad de Praga. Al Consejo de Praga le molestaba el gobierno femenino y exigió que Libuše se casara, por lo que seleccionó a un humilde labrador llamado Premysl. Eran los antepasados míticos de la dinastía Premyslid, gobernantes de las tierras checas desde el siglo IX.ce hasta 1306. **Ver también:** La ciudad perdida de la Atlántida 91 Eneas, fundador de Roma 96-101 La fundación de Roma 102-05

GEMELOS DIVINOS DEL BÁLTICO

lituano/letón, antes del siglo XIIIce

Dievs y Velns eran gemelos divinos que desempeñaron un papel importante en la mitología precristiana de Europa del Este, alrededor del Mar Báltico. El mundo fue creado después de una pelea entre Dievs y Velns sobre una roca en medio del mar, que luego se convirtió en el punto central del universo. Dievs, la personificación de la luz, era una deidad generalmente benévola. A veces descendía de los cielos para probar la bondad y generosidad de la humanidad caminando por la tierra como un viejo mendigo. Velns, por el contrario, era un embaucador que a menudo interfería en la creación; por ejemplo, creó montañas escupiendo barro sobre la tierra.

Ver también:Ahura Mazda y Ahriman 198–99 Los héroes gemelos 244–47 El cosmos Dogón 288–93

HUNOR Y MAGOR

Húngaro, siglo XIII.ce

Nimrod fue un rey bíblico y un poderoso cazador. En el *Gesta Hungarorum*, un poema épico del siglo XIII, tuvo hijos gemelos llamados Hunor y Magor. Mientras cazaban con sus seguidores, persiguieron un ciervo blanco desde Asia Central hasta Europa del Este. Decidieron permanecer en la región y se casaron con las hijas de un rey local. Los descendientes de Hunor se convirtieron en los hunos, mientras que el linaje de Magor incluía a los magiares, que conquistaron Hungría a finales del siglo IX.ce. **Ver también:**La epopeya de Gilgamesh 190–197 Las aventuras del Rey Mono 218–19 Fuego y arroz 226–27

chernobog

Ruso, siglo XII.ce

En la mitología rusa, Chernobog era la deidad de la muerte y oscuridad y la encarnación del mal. Causó desastres y mala suerte. Algunos creían que la contraparte de Chernobog era Belobog ("Dios Blanco"), la deidad del sol, la luz y la fortuna. Se pensaba que los dos dioses estaban enzarzados en una lucha interminable, con Chernobog gobernando los meses de invierno mientras Belobog dominaba los meses de verano.

Ver también:La guerra de los dioses 140–41 Ahura Mazda y Ahriman 198–99 Viracocha el creador 256–57

BABA YAGA

Eslavo, siglo XVIIIce

Baba Yaga era un caníbal espantoso con dientes afilados y una nariz larga, que se decía que acechaba en lo profundo de los bosques de Europa del Este. Vivía en una cabaña construida sobre patas de pollo gigantes, rematada con una cabeza de gallo y rodeada por una valla de huesos humanos. Volaba en un mortero gigante, armada con un mortero, que usaba para triturar a sus víctimas antes de comérselas.

Ver también:Perseo y Medusa 82–83 El hidromiel de la poesía 142–43

TARIEL EL CABALLERO CON PIEL DE PANTERA

Georgiano, siglo XII.ce

Ambientada en India y Arabia, esta historia sigue a Tariel, un príncipe indio que añora a su amor perdido hace mucho tiempo. Nestan: se cree que simboliza a la reina Tamar la Grande, que gobernó Georgia desde 1184 hasta 1213. Estableció

Salió a buscar a Nestan con la ayuda de Avtandil, un caballero que había servido al rey Rostevan de Arabia. Avtandil había sido enviado a capturar a Tariel, el famoso "caballero con piel de pantera", pero la historia de Tariel lo conmovió y se unió a su búsqueda. Finalmente, encontraron a Nestan, y ella y Tariel se casaron en la India. **Ver también:**Venus y Adonis 88–89 Cupido y Psique 112–13

· Píramo y Tisbe 124

HAYK EL GRANDE

Armenio, siglo V.ce

Hayk vivió originalmente en Babilonia, pero huyó para escapar del gobierno tiránico del Titán Bel. Hayk y sus seguidores establecieron una aldea llamada Haykashen. Bel exigió que regresaran. Cuando Hayk se negó, Bel dirigió un enorme ejército contra ellos. Hayk los encontró en la batalla y mató a Bel con una flecha. El ejército de Bel huyó, dejando a Hayk y su pueblo viviendo en libertad. La nación que fundó Hayk se convirtió en Armenia. **Ver también:**La fundación de Atenas 56–57 · La fundación de Roma 102–05 · La fundación legendaria de Corea 228–29

ZAHHAK

Persa, siglo X.ce

El *Shahnameh* ("Libro de los Reyes") es un poema de 60.000 versos que sigue el desarrollo de Persia desde la era mítica hasta el siglo VII.ce. Este poema incluye la historia de Zakhak, un gobernante tiránico que derrocó a un gran rey llamado Jamshid. Zakhak tenía dos serpientes que crecían de sus hombros y se comía el cerebro de dos hombres todos los días. Gobernó Persia durante 1.000 años, hasta que Kaveh, un herrero, encabezó un levantamiento.

que lo derrocó. El descendiente de Jamshid, Fereydun, ascendió al trono y Zahhak fue encarcelado en una cueva por la eternidad. **Ver también:**Origen del universo 18-23. La fundación de Roma 102-05 · Marduk y Tiamat 188-89

TENGRÍ EL CREADOR

Turco/mongol, siglo IV^{ce}

Muchos pueblos de Asia Central, incluidos los turcos y los mongoles, practican una religión chamánica llamada tengriismo con el dios del cielo, Tengri, en el centro. Enseña que antes de la creación, el dios del cielo era un ganso blanco puro que volaba a través de un océano infinito. Tengri creó una deidad llamada Er Kishi para ayudarlo a crear el universo. Er Kishi era impuro y trataba de tentar a la gente a hacer el mal, por lo que Tengri envió animales sagrados a los humanos para que los guiaran. **Ver también:**Origen del universo 18-23Ahura Mazda y Ahriman 198-99Mujer Araña 238-39

ASENA EL LOBO GRIS

Turco, siglo VII^{ce}

Los Göktürks fueron un pueblo turco que dominó Asia Central entre los siglos VI y VIII. Cuando su ciudad capital, Ötüken, fue capturada en 744 ^{ce} su pueblo fue masacrado, sólo quedó un niño con vida. Estaba gravemente herido y habría muerto, pero una loba llamada Asena lo cuidó hasta que recuperó la salud. Finalmente, él y Asena tuvieron 10 hijos; uno de los cuales fue el fundador del clan Ashina, el poder gobernante de los Göktürks. **Ver también:**La fundación de Roma 102-05 · El robo de ganado de Cooley 166-67 · Jumong 230-31

KÖROGLU, TURCO

Turco, siglo XI^{ce}

La figura de Köroglu es común en toda la mitología de Asia Central. Nació como Rusen Ali, pero obtuvo su otro nombre, que significa "hijo del ciego", porque su padre fue cegado por un malvado gobernador real. Köroglu era conocido por su feroz deseo de justicia y su odio a la tiranía, lo que lo inspiró a liderar una revuelta contra el gobernador, lanzando redadas selectivas contra él antes de desaparecer nuevamente en el campo.

Ver también:La epopeya de Gilgamesh 190-197La legendaria fundación de Corea 228-29Jumong 230-31

EPICA DE MANAS

Kirguistán, recopilado del siglo XVIII^{ce}

Con más de 500.000 líneas, el *Epopeya de Manasse* basa en la tradición oral kirguisa. Su héroe es Manas, quien unió a los pueblos kirguises y los condujo a la independencia y la prosperidad. Manas luego conquistó las zonas vecinas y dirigió campañas en lugares tan lejanos como Beijing. Todavía recitado por artistas capacitados llamados *Manaschi*, la epopeya continúa contando la historia de su hijo Semetei y su nieto Seitek.

Ver también:Marduk y Tiamat 188-89 · La epopeya de Gilgamesh 190-97 · Las aventuras del Rey Mono 218-19

PHA TRELGEN CHANGCHUP SEMPA EL CREADOR

Tibetano, fecha desconocida

En la mitología tibetana, un cuento busca explicar la ascendencia del pueblo tibetano. Después de una gran inundación,

un mono llamado Pha Trelgen Changchup Sempa ("Intención-Iluminación del Padre Viejo Mono") se instaló en una montaña tibetana para llevar una vida de meditación. Una demonio se acercó al mono y le exigió casarse con él. Tuvieron seis hijos que, cuando las aguas retrocedieron, vivieron en el bosque. Después de unos años, eran 500 y se estaban quedando sin comida. Pidieron ayuda a su padre y, divinamente inspirado, les enseñó la práctica de la agricultura.

Ver también:La epopeya de Gilgamesh 190-197 · Los orígenes de la Baiga 212-13 · Fuego y arroz 226-27

EPICA DEL REY GESAR

Tibetano/mongol, siglo XII^{ce}

Cuando era niño, Gesar fue exiliado del reino de Ling al desierto por su cobarde tío. A la edad de 12 años, Gesar regresó a Ling para competir en una carrera de caballos que decidiría quién sería el próximo gobernante. Gesar ganó y se casó con la hija de un jefe local. Luego dirigió una serie de campañas victoriosas contra los enemigos de Ling, que incluían demonios devoradores de hombres.

Ver también:Los trabajos de Heracles 72-75La fundación de Roma 102-05Las aventuras de Loki y Thor en Jötunheim 146-47

EL DEVASURA YUDDHA (GUERRAS ENTRE LOS

DIOSES HINDÚES)

Indio, siglo VIII^{antes de Cristo}

En la mitología hindú, las deidades virtuosas y benévolas pasaron a llamarse Devas, y a los dioses demoníacos más dañinos se les llamó Asuras. El *Rig veda* *Ramayana* ambos incluyen

descripciones de la lucha entre estas dos fuerzas. Doce batallas entre la justicia y la maldad tuvo lugar en el cielo, la tierra y el inframundo. Los dioses empuñaban poderosas armas celestiales llamadas "astra"; la más temible y destructiva fue la "pashupatastra", una flecha que era capaz de destruir toda la creación.

Ver también:El *Ramayana* 204-09

- Durga mata al demonio búfalo 210
- La diosa de ojos de pez encuentra marido 211

EMPERADOR BHARATA

Indio, siglo VIII antes de Cristo

El primer libro de la epopeya sánscrita. *Mahabharata* Cuenta la historia del emperador Bharata. Su madre Shakuntala era hija de un sabio venerado y un espíritu hermoso, y su padre Dushyanta gobernaba un reino en el norte de la India. A pesar de su nacimiento real, Bharata no se crió en la corte, sino en los bosques, donde jugaba con animales salvajes. De adulto, Bharata sucedió a su padre como rey y, mediante su gobierno virtuoso, fundó una dinastía imperial que gobernó toda la India. Como resultado, uno de los nombres oficiales de la India es "Bharat".

Ver también:El juego de dados 202-03 El *Ramayana* 204-09

- La diosa de ojos de pez encuentra marido 211

EL VAQUERO Y LA TEJEDORA

Chino, siglo VII antes de Cristo

El festival Qixi tiene lugar la séptima noche del séptimo mes lunar. Conmemora la historia de Niulang, un pastor de vacas, y la tejedora Zhinu, la hija de la Madre.

Diosa. A pesar de sus diferentes profesiones, se enamoraron. La Diosa Madre estaba furiosa porque su hija estaba con un mortal y llamó a Zhinu de regreso a los cielos. Cuando Niulang intentó seguir al tejedor, la Diosa Madre desgarró los cielos para separarlos, creando la Vía Láctea. Sólo se les permitía reunirse una vez al año, a través de un puente de urracas. **Ver también:** Aracne y Minerva 115 Pangu y la creación del mundo 214-15

LEYENDA DE LA SERPIENTE

BLANCA

Chino, siglo XVII. CE

Xu Xian era un niño que accidentalmente compró unas pastillas que le otorgaban la inmortalidad. Cuando intentó tragar las pastillas, las vomitó en un lago. Fueron tragados por un espíritu de serpiente blanca que adquirió poderes mágicos. Dieciocho años después, la serpiente se convirtió en una mujer llamada Bai Suzhen, que se casó con Xu Xian. Vivieron felices, hasta que descubrió su verdadera naturaleza y murió del shock. Bai Suzhen emprendió una búsqueda y encontró una hierba que devolvería la vida a su marido. Cuando Xu Xian revivió, se dio cuenta plenamente de su compasión y

La amaba de nuevo.

Ver también:Eco y Narciso 114 Pomona y Vertumus 122 Pangu y la creación del mundo 214-15

LAC LONG QUÂN Y ÂU CO

Vietnamita, siglo XIV. CE

Lac Long Quân ("Señor Dragón de Lac") era el hijo del primer rey de Vietnam. Después de convertirse en rey, Lac Long Quân se casó con una princesa.

llamado Âu Co de una tribu montañesa del norte. Tuvieron 100 hijos pero no podían ser felices juntos. Âu Co quería vivir en el tierras altas, y el lago Long Quân anhelaba estar junto a la costa. Se llevaron a 50 niños cada uno y vivieron en diferentes partes de Vietnam, prometiendo apoyarse mutuamente si fuera necesario. Sus hijos fueron los antepasados del pueblo de Vietnam, simbolizando su unidad y identidad colectiva.

Ver también:La legendaria fundación de Corea 228-29

- Jumong 230-31

KIVIUQ

Pueblos inuit de Canadá, Alaska y Groenlandia, fecha desconocida

Kiviuq era un chamán del que se decía que caminaba eternamente por el Ártico. También utilizó un trineo, un kayak e incluso el lomo de criaturas acuáticas para viajar. Sus poderes mágicos le permitieron vencer cualquier obstáculo en su camino. Una vez estuvo casado con una mujer loba. Lamentablemente, la unión terminó cuando su envidiosa madre la mató. Luego desolló a su hija y se puso su piel en un intento de engañar a Kiviuq para que se quedara con ella.

Ver también:Orestes venga a Agamenón 64-65 Jasón y Medea 84-85 Cuervo y la ballena 242-43

CUERNO ROJO

Ho-Chunk de Norteamérica, fecha desconocida

El héroe epónimo de la *Ciclo del Cuerno Rojo* Es uno de los hijos del dios creador Earthmaker. Obtuvo su nombre por su largo cabello rojo trenzado, pero también era conocido como "Lleva la cabeza en el pecho".

Orejas" debido a los rostros humanos vivos injertados en los lóbulos de sus orejas. Red Horn fue un gran sanador y trabajó para proteger a los humanos de la raza de gigantes que los acosaba. Junto a sus hermanos, fue retado a una contienda por estos gigantes y, aunque ganaron muchas partidas, Red Horn y sus hermanos murieron tras perder un combate de lucha libre.

Ver también: Las aventuras de Loki y Thor en Jötunheim 146–47 Spider Woman 238–39 La primera canoa 256–57

IKTOMI EL EMBASTADOR

Sioux de América del Norte, fecha desconocida

El hijo del dios creador Inyan, Iktomi ("araña") originalmente se llamaba Ksa ("sabiduría"). Lo convirtieron en araña y le dieron su nuevo nombre por sus costumbres traviesas. Aunque principalmente una araña, Iktomi era un cambiaformas que podía tomar cualquier forma, incluida la de un humano, y comunicarse tanto con animales como con objetos inanimados, como árboles y rocas. Como estaba físicamente débil, Iktomi utilizó trucos para sobrevivir. Aunque a veces era manipulador, los Lakota Sioux veían a Iktomi como un patrón del ingenio.

Ver también: Prometeo ayuda a la humanidad 36–39 Aracne y Minerva 115 Mujer Araña 238–39

NANABOZHO EL EMBAUCADOR

Ojibwa de Norteamérica, fecha desconocida

Aunque Nanabozho era un embaucador, sus hazañas nunca fueron maliciosas. Era hijo de un

La mujer humana y el viento del Oeste. Nanabozho estaba asociado con los conejos y también era conocido como "La Gran Liebre". Su principal Su compañero era el espíritu lobo Moqwaio, a veces retratado como su hermano. El Gran Espíritu envió a Nanabozho para enseñar a los Ojibwa los nombres de las plantas y animales, y mostrarles cómo pescar y usar jeroglíficos. También salvó a la humanidad después de una gran inundación protegiéndola de los espíritus del agua. **Ver también:** Prometeo ayuda a la humanidad 36–39 Las aventuras de Loki y Thor en Jötunheim 146–47 La epopeya de Gilgamesh 190–197

EL SILBÓN

venezolano/colombiano, Siglo 19^{CE}

El Silbón ("The Whistler") era un espíritu con la forma de un hombre delgado de 20 pies (6 m) de altura. Cuando era humano, asesinó a su padre para vengar el asesinato de su madre. Los espíritus de su madre y su abuelo lo castigaron azotándolo, frotándole limones y chiles en los ojos y atacándolo con perros. Luego fue maldecido a vagar por el mundo como un espíritu por la eternidad, llevando los huesos de su padre en un saco. Mientras caminaba, silbaba una melodía distintiva y se aprovechaba de incautos, mujeriegos y borrachos.

Ver también: Prometeo ayuda a la humanidad 36–39 Orestes venga a Agamenón 64–65 El destino de Edipo 86–87

EL BASILISCO CHILOTE

Chileno, siglo XVI^{CE}

El Basilisco Chilote ("el Basilisco Chilota") es una criatura de la mitología de los chilotos, que vive

en el archipiélago de Chiloé en el sur de Chile. Con cuerpo de serpiente y cabeza de gallo, se decía que esta aterradora criatura nació de un huevo de gallina. Si el huevo no se quemaba antes de que el monstruo naciera, el Basilisco cavaría una guarida debajo de una casa cercana. Entonces lentamente deshidratan a sus ocupantes, alimentándose remotamente de su saliva y humedad. Después de la eclosión, se decía que la casa sobre la guarida del Basilisco debía ser quemada para matar a la bestia.

Ver también: La búsqueda de Odiseo 66–71 Los trabajos de Heracles 72–75 Teseo y el Minotauro 76–77

SACI EL BROMISTA

Brasileño, siglo XVIII^{CE}

Saci apareció como un joven con una sola pierna que fumaba en pipa y llevaba una gorra roja encantada que le daba el poder de aparecer y desaparecer a voluntad. Era conocido por sus bromas (como desafilar agujas, esconder cosas o soltar animales), pero concedía deseos a cualquiera que pudiera robarle la gorra. Su mito se basó en una figura de la mitología indígena guaraní adaptada por los esclavos africanos que fueron traídos a Brasil. **Ver también:** El primer día de Hermes 54–55 Las aventuras de Loki y Thor en Jötunheim 146–47 La muerte de Baldur 148–49

GAUCHO GIL

argentino, siglo XIX^{CE}

Antonio Gil fue un argentino legendario *gaucha* (vaquero) y forajido que se dice que estuvo activo a finales del siglo XIX. Él

Tomaba de los ricos para dárselo a los pobres, tenía poderes curativos y era inmune a las balas. Justo antes de ser ejecutado, prometió seguir ayudando a la gente incluso después de su muerte. La primera persona a la que ayudó fue el oficial que lo arrestó, cuyo hijo Gil salvó de morir de enfermedad. Hasta el día de hoy, existen santuarios dedicados a Gil en toda Argentina.

Ver también:Viracocha el creador 256–57 Hahuba la serpiente del ser 258–59 El cielo forma el sol y la tierra 260–61

LA REINA DE SABA

Etiope, siglo VI.CE

Mientras que la Reina de Saba aparece en la Biblia y el Corán en los siglos VI y VIIce, el relato más completo de su leyenda se encuentra en el *Kebrä Nagast*, una epopeya etiope de 1322. Después de enterarse de la sabiduría del rey Salomón, la reina Makeda viajó a Jerusalén para encontrarse con él. Regresó a casa embarazada de su hijo; El niño, Menelik, se convertiría en el fundador de la dinastía salomónica que gobernó Etiopía desde el año 950.antes de Cristohasta 1974. **Ver también:**La epopeya de Gilgamesh 190-197

Jumong 230–31 En-kai y el ganado 285

AISHA QANDISHA

marroquí, fecha desconocida

Los genios son seres sobrenaturales hechos de llamas sin humo que interactúan con el mundo material. Suelen ser invisibles y pueden ser buenos o malos. En Marruecos, Aisha Qandisha era un genio notorio y poderoso. Aparecía en la forma de una hermosa mujer con patas de cabra y podía causar fertilidad y fortuna, o muerte y locura.

Cuando Aisha Qandisha perseguía a la gente, era imposible huir. Sólo podían sobrevivir hundiendo un cuchillo en la tierra y usándolo para desterrarla o para negociar un precio por su favor y apoyo. **Ver también:**Fuego y arroz 226–27 Ananse la araña 286–87 El cosmos Dogón 288–93

REINA AMINA DE ZAZZAU

Nigeriano, siglo XVII.CE

Aunque es objeto de muchos mitos, Amina fue una verdadera gobernante que reinó sobre el reino de Zazzau en el norte de Nigeria durante el siglo XV o XVI. Amina era un gran general, muy hábil para liderar la caballería. Convirtió a Zazzau en una potencia importante, extendiendo su control sobre las zonas vecinas y las rutas comerciales de toda la región. Amina se negó a casarse y nunca tuvo hijos. Sin embargo, después de cada batalla, se decía que seleccionaba un amante entre sus enemigos vencidos que sería ejecutado después de pasar una noche con ella.

Ver también:Cibeles 116–17 el · El descenso de Inanna 182–87 el · Eshú embaucador 294–97

ADU OGYINAE

Ashanti, fecha desconocida

En la mitología Akan, basada en Ghana y Costa de Marfil, al principio de los tiempos todos los humanos vivían bajo tierra. Luego, siete hombres, cinco mujeres, un perro y un leopardo salieron arrastrándose de un agujero dejado por un gusano gigante y miraron aterrorizados el incomprensible entorno que los rodeaba. Adu Ogyinae, el primero del grupo en llegar a la superficie, los calmó, uno a uno,

imponiéndoles las manos. Llevó a todos a construir los primeros refugios, pero murió inesperadamente cuando fue aplastado por la caída de un árbol.

Ver también:Mito de la creación san 284 · En-kai y el ganado 285 · Ananse la araña 286–87

EL BILOKO

República Democrática del Congo, fecha desconocida

Los Biloko eran enanos que residían en lo profundo de las selvas tropicales del Congo. Vivían dentro de los árboles y estaban cubiertos de hierba. Aunque eran de tamaño pequeño, tenían garras afiladas y podían abrir la boca lo suficiente como para tragarse a un humano. Los Biloko eran criaturas muy territoriales que se aprovechaban de quienes se aventuraban en su territorio. Pudieron encantar a los humanos usando campanas que los hacían caer en un sueño profundo, momento en el que Biloko los devoró enteros.

Ver también:Origen del universo 18-23 · Teseo y el Minotauro 76–77 · Ananse la araña 286–87

NYAMINYAMI EL DIOS DEL RÍO

zimbabuense/zambiano, siglo 20CE

Nyaminyami era el dios del río Zambeze para el pueblo Tonga. Por lo general, se le describía con cuerpo de serpiente y cabeza de pez, y que manchaba de rojo el agua donde nadaba. Nyaminyami vivía debajo de una roca y hacía remolinos en el agua que la rodeaba para que nadie pudiera acercarse. Cuando se construyó la presa Kariba en la década de 1950, separó a Nyaminyami de su esposa. El proyecto se vio afectado por

inundaciones, percances y accidentes, que la población local atribuyó a la furia del dios del río.
Ver también:La fundación de Atenas 56-57 · Perseo y Medusa 82-83 · La diosa de ojos de pez encuentra un marido 211

HUVEANE EL CREADOR

Lesoto/Sudáfrica, fecha desconocida

Huveane fue el dios creador que hizo los cielos, la tierra y la humanidad. Una vez hecho esto, y como no quería ser molestado por la gente, clavó estacas en un largo poste y lo usó como escalera para subir al cielo. Al bajar de cada una de las clavijas, las quitó para que nadie pudiera seguirlo. Huveane ha residido en el cielo desde entonces.

Ver también:Fuego y arroz 226-27
 · Creación cherokee 236-37
 · Mito de la creación san 284

LA REINA DE LA LLUVIA

Limpopo de Sudáfrica, siglo XVI.c.e

Dzugundini era hija de un jefe que se vio obligada a huir de su hogar. Ella escapó a la región de Limpopo en el noroeste de Sudáfrica y estableció una tribu llamada Balobedu. En este nuevo reino, la hija mayor heredaría el trono y no se permitía a los hombres gobernar. Dzugundini era famosa por su habilidad para hacer llover. Las reinas de la lluvia continuaron reinando sobre el

Balobedu hasta la muerte de la reina Makobo Modjadji VI en 2005.

Ver también:Cibeles 116-17 el · El descenso de Inanna 182-87 el · Eshú embaucador 294-97

RATA Y MATUKU-TANGOTANGO

Maorí de Nueva Zelanda, c.siglo XIII.c.e

El padre de Rata, Wahieroa, fue asesinado por un ogro llamado Matuku-tangotango. En busca de venganza, Rata viajó con sus compañeros para encontrar al ogro. Mientras Matuku-tangotango se lavaba en un arroyo, Rata mató al ogro, le cortó el corazón y lo asó al fuego. Luego descubrió que los huesos de su padre habían sido tomados por duendes nocturnos llamados Ponaturi. Rata y sus compañeros asaltaron la aldea de Ponaturi, derrotaron a los duendes y rescataron los huesos del padre de Rata.

Ver también:Orestes venga a Agamenón 64-65 El destino de Edipo 86-87 Tane y Hinetitama 314-15

PELÉ LA DIOSA DEL FUEGO

Hawaiano, fecha desconocida

Pele era la diosa hawaiana del fuego, los relámpagos, la danza, el viento y los volcanes. Ella también era conocida como *Ka wahine 'ai honua* ("la mujer que devora la tierra"). Pele nació en Tahití como hija de la diosa de la tierra Haumea y del padre del cielo Kane Milohai. Pelé fue exiliada a Hawaii por su temperamento fogoso y por seducir al marido de su hermana. Murió cuando su hermana la encontró y la mató en batalla. Al morir, Pele se convirtió en dios y fijó su residencia dentro del Kilauea, un volcán en la isla de Hawaii, donde aún vive.

Ver también:Susanoo y Amaterasu 222-25 Leyenda de los cinco soles 248-55 Ta'aroa da a luz a los dioses 316-17

EL BUNYIP

Aborigen australiano, fecha desconocida

Una de las bestias más temibles de la leyenda aborigen era el anfibio *bunyip* ("diablo" o "espíritu maligno") que vivía en lagunas, pantanos y cauces de ríos. El *bunyip* se ha descrito de diversas formas; Se ha dicho de diversas formas que tiene cabeza de perro o de cocodrilo; colmillos, cuernos o pico; y el cuerpo de un hipopótamo, un buey o un manatí, con al menos nueve variaciones regionales en toda la Australia aborigen. Se cree que esta feroz criatura mata y se come a cualquier humano desprevenido que deambule por su territorio.

Ver también:La búsqueda de Odiseo 66-70 El sueño 302-07
 · El asesinato de Luma-Luma 308-09

ISOKELEKEL

Micronesia, siglo XVI.c.e

Isokelekel ("noble brillante") era un guerrero semimítico. Provenía de la isla de Kosrae (ahora en los Estados Federados de Micronesia) y, según algunos relatos, era hijo del dios del trueno Nan Sapwe. Isokelekel lideró una invasión de la isla de Pohnpei, a casi 500 kilómetros (311 millas) de distancia. El rey local inicialmente dio la bienvenida a Isokelekel, pero finalmente estalló la guerra entre ellos. El poderoso Isokelekel

triunfó, con su rival huyendo y transformándose en un pez. Isokelekel dividió Pohnpei entre sus hijos, de quienes los jefes locales trazan su linaje.

Ver también:Los muchos asuntos de Zeus 42-47 · creación cherokee 236-37 · Viracocha el creador 256-57

ÍNDICE

Números de página en**atrevido**referirse a las entradas principales; aquellos en *cursiva*consulte los subtítulos.

A

Mitología aborígen (australiana) 13, 300, 302-09
Abidos**279**
Acates *111*
Aguiles 62-63
Adamantea 27
Adonis**88,88-89**
Aetes 84
Egeo 76, 77
Egisto 64, 65, sesenta y cinco
Eneas 94, 95,**96-101**, 98, 100, 102, **110-11**, 111, 116
Eneida(Virgilio) 13, 94, 95,**98-101**
Eolo 71, 99
Esquilo 16, sesenta y cinco, 85
Aesir 140-141, 148, 154, 156, 157
más allá
 Campos Elíseos 49
 Campo de juncos 264, 283
 Valhalla 133, 139
 *ver también*Inframundo
Agamenón 62, 63,**64-65**
Ahrimán 181, *198*,**198-99**
Ahura Mazda 181,**198-99**, *199*
Ailil 166
ailen 169
Aino 162
Akaotu 321, 322
Festival de Akitu 12, 189 Alba
Longa 101, 102-103, 104 Alcmena
45-46, 72, 73,**73** alecto 101

Álfheim 136, 137
Almudj 305
Aluluei 301,**332-33**
Amaterasu 181, 221,**222-25**,*224*
amazonas 75
Ame-no-tajikarao 224
Ame-no-uzume 224
Mitologías americanas 232-61
Amma 290, 292, 293
Amutación 283,283
Anfitrión 46, 72, 73
Amulio 102-03, 104
Amón 271, 275
Amón-Ra 275

Ananés 55, 147, 265,**286-87**
Anquises 98,98, 99, 100
Andrómeda**83**
Andvari 158
Antíope 46
Anu 184, 192, 194 Anubis 269, 279-80,*280*, 282 Anuna 186

Afrodita 22, 22, 29, 29, 31, 35, 40, 57, 61, 62, 63,**88,88-89**, 120
Apolo 30, 31, 34, 35, 47, 55,**58-61**,*61*, 98-99, 107, 110, 111, 112-13 Apofis*272*, 273
manzanas de las Hespérides 39, 75
Apsu 188, 189
Aracne 94,**115**
Aramemb 312-313, 315
Tríada Arcaica 107
Ares 29, 30, 31, 57
Argonautas 73, 84, 85
Argos 46-47
Ariadna 76-77
arianrodo 170
Arjuna 203,*203*
Artemisa 30, 47, 59, 64, 74 Arturo, Rey 13, 31, 129,**172-77** pueblo asante 286
Ascanio 98, 100, 101, 102
Asclepio 59
Asgard 133, 136, 137, 138, 140, 141, 155
Mitología asiática 178-231
Pregunta 133
Astarté 12
Asteria 47
Atalanta 117
Atón 264, 275
Atenas 30,*30*, 31, 40,*44*, 47,*47*, 56, 57,*57*, 68, 71, 74, 77, 79, 82, 84, 94, 171,*171*
Atenas 16, 33, 47,*56*,**56-57**, 80, 91
Atlántida**91**
Atlas 37,*37*, 54, 55, 75, 269
Atis *116*, 117
*atúa*330-31
Atua Fafine 329
Atua i Raropuka 329 Atum 268-69, 270, 271, 273 Atum-Ra 269
Audhumla 131, *131*
Establos de Augías 74
Augusto, Emperador de Roma 98, 100, 111, 117, 123
Austria 132
avatares 181, 206, 207
*avesta*199
imperio azteca**250**
Mitología azteca 234-35, 250-55

B

*Babalawo*296,*296*
Mitología babilónica 12, 180, 181, 188-89
Baco 94
Pueblo baiga 13, 212-213
Baldur**148-49**, *149*, 154, 157
Baléwil 313
juegos de pelota
 mesoamericano 247
 Nativo americano 237
baugí *142*, 143
oso de Tuonela 163
Benandonner 168-69
Bergelmir 132
frenéticos 139
Bestla 132
Bhagavan el Creador 212-13
Bharata 207, 208
Biami 306-07
Bifröst 133, 136, 156
Blodeuwedd**170-71**, 171
*Libro de los Muertos*265,269, 282,*282*, 283, 283
*Libro de Leinster*165 Bor 131, 132

Brahma**200**, 206, 207, 210
salvado**165**
Hermano Conejo 287
Mitología británica 174-77
 *ver también*Mitología celta
Brock 144, 145
Edad del Bronce 38
Brunilda 159
Buataranga 320, 321
Buda 180, 219
Bugán 227
culto al toro 46, 77
Toro del Cielo 184, *184*, 194
*bundahishn*199
Buninyong 307
Buri 131
Byleist 153

C

Cabrakán 246, 247
calendario, ritual 252
Calíope 44, 53

Calipso 68, *68*, 71
canoas *319*, 333
 primera canoa 258-59
Triada Capitolina 94, **107**
Lobo Capitolino *103*
Cardea 121
carña **121**
Casiopea 83
Gato de Heliópolis 273 ganado de
Gerión 75 Asalto de ganado de
Cooley **166-67** Cecrops 57

Mitología celta 13, 128, 129, 164-71
centauros 63
Cefiso 114
Cerbero 49, 75, 100
Ceres 108, 111
Cierva cerineiana 74
Cethlenn 164
Cetus 83
Chalchiuhtlicue 251
Chang'e 217
Chantaje 13
Caos 20
Caronte 48, 100
Caribdis 71
Cherokee 236-37
Mitología china 159, 180-81, 214-19
Quirón 63
Chrétien de Troyes 174, 177 Cosmología
cristiana 155 Cristianismo 94, 117, 128,
154, 157, 159,
 177, 199, 234, 331
Cihuacóatl 252
Cíniras 89
Circe 71, 84, 100
Clitemnestra 64, 65, 65
 Códice Chimalpopoca 235
 Textos de ataúd 265, 271, 283
Coribantes 109, 116

mitos de la creación
 aborigen 304
 azteca **250-55**
 babilónico 180, **188-89**
 Chino **214-15**
 Dogón **290-91**
 motivo de huevo 161, 181, 214, 218, **231**,
 316 egipcio **268-71**
 Griego **20-23**
 hindú **212-13**
 Inca **256-57**
 Nativo americano **236-39**
 nórdico **130-33**, **161-62** Océánico
 300-01, **316-17**, 318, 324 Patagónico
 260-61
 san **284**
 ver también humanidad, orígenes del
toro cretense 74, 76
Creta 27, 46, 76-77
Cúchulainn **166-67**, *167*
cultos, misterio 17, 116-17
 culto al toro 46, 77

cultos (cont.)
 Dionisiaco 17, 52
 Misterios de Eleusis 51
 Mitra 119
héroes culturales 142, 147
Cupido 61, *112*, **112-13**
Cibeles 13, 95, 101, 108-09, 111, *116*, **116-17**
tiempo cíclico 155
cíclope 70

D

Dédalo 77, **78-81**, *79, 80, 81* Día
132
dagda **164**
Caldero de Dagda 164, *164*
Dánae 46, 82
danzas, sagradas 240, 241, *261, 304, 330*, 331
Dan'gun Wanggeom 181, 229, 229 Dafne **60-**
61, *61* Dasharatha 206, 207

Dauarani 259
Dawi 315
decadencia, muerte y regeneración 89, 117,
 118, 272-73
 ver también ciclo estacional
Deerskin Dance 240, 241
Delfos 28, **58-59**, 59, 73, 76, 86, 104
déma 13, 301, **310-15**
Deméter 17, 23, 26, 28-29, 30, 30, 31, 49, 50, 51
 Descenso de Inanna 184-87 Deucalión 37-38, 38,
 197 *dharma* 181, 203

Dharti Mata 212
Di junio de 216
dido 99, 99, 100
Dinadín 312
Diomedes 74-75
Dionisio de Halicarnaso 95, 104
Dioniso 30, **30**, 31, 45, **52**, 65 Dis
99, 100
adivinación 104, 215, 265, 296, *296*, 297
 Dodecateón 29, 30
Mitología Dogon 13, 265, 288-93
Dorobo 285
dragones 58, 84, 158, **159**, 225
Draupadi *202*, 203 Draupnir
145
Hora del sueño 13, 300, **302-07**
Druidas 128
Duat 272, 273
Dumuzid 187, 194
Dun, el Toro Marrón de Cooley 166, 167
Durga 210, *210*
Duryodhana 203
Dushasana *202*, 203
enanos y elfos 132, 136, 137, 142,
 144-145, 157, 158

mi

Ea 188, 189, 197
Madre Tierra 20, 22, 35, 212, 235, 238, 239
Isla de Pascua 324-25
Equidna 49
Eco *114*, **114**
Echtach 171
Eddic versículo 13, 136, 137, 143, 152
 ver también Snorri Sturluson; Völuspa
Egeria 106, 107
motivo de huevo 161, 181, 214, 218, 231, 316
Eggther 152-53
Mitología egipcia 12, 117, 264-65, 266-83
Eitri 144, 145
Elal 261
electra 65
Elefante, Monte 307, *307*
Misterios de Eleusis 51
Campos Elíseos 49
embla 133
En-kai 265, **285**
Enheduanna 185
Enki 186, *187*
Enkidu 192, *192*, 193, 194, 195
Enlil 185, 186, 194, 197
Enéada 269, 282
 Enuma Elish 12, 188-89
Eos 23
 Epopeya de Gilgamesh 12, 180, **190-**
 97 Epimeteo 37, 41
Epona 128
Ereshkigal 184, 185,
187 Erictonio 57
Erinias (Furias) 22, 65
Eros 60, *61*, **61**, 84, 88
Jabalí de Erimanto 74
Eshu (Esù-Elegba) 265, **294-97**, 295
dioses etruscos 94
euhemerismo 131
Eurípides 16, 65, **85** Europa 46,
 46, 77 mitologías europeas
126-75 Eurídice 53

Eurinomios 49
Euristeo 73, 74, 75 maldad,
orígenes de 40-41 Excalibur 175-
76, *175*, 176, 177

F

Fafnir 158, *158*
cuentos de hadas 113
Destinos 35, 137

Fauno 106
Fáustulo 103
Feng Meng 217
Hermandad Feniana 169
Ciclo Feniano**169**
Fenrir 148, 152, 153, 155, 156
fertilidad 89, 117, 123, 184–87, 315
Fianna 169
Campo de juncos 264, 283 Finn
MacCool**168–169**, 169 Mitología
finlandesa 129, 160–63 fuego

primario 38, 315, 321, 322
robo de 39, 147
gigantes de fuego 136, 153, 156,
156 Diosa de ojos de pez**211**
Fjalar 142, 153
mitos sobre las inundaciones 197
Mitología azteca 251
mitología griega 37
mitología inca 256
Mitología mesopotámica 195, 196, 197
Mitología nórdica 132

Formorianos 164
mitos fundacionales
Atenas**56–57**
Ifago**226–27**
Japón**220–21**
Corea**228–31**
Roma 94, 95, 100,**102–05**, 116
islas del Pacífico Sur**322**
Cuatrocientos niños 246 Freki 139

Freya 140, 140, 141, 145, 149, 152, 152
Freyr 140, 153, 156 Frigg 148, 149

gigantes de hielo 131–32, 131, 136, 153,
156, 157
Fuflunes 94
Furias 22, 49, 65, 101, 117

GRAMO

Pueblo Gagudju 304, 305 Gaia
20–21, 20, 22, 23, 26–27, 28
Galahad 175
galar 142
Juego de dados**202–03**
Gandhi, Mahatma 207
Gané 307
Ganesha 207,**201**
Garm 153, 155, 156
Gauri 201
Geb 269, 269, 278, 283, 312, 313–14
Geri 139
Gerión 75
Geshtinanna 187
Geumwa 231

Calzada del Gigante**168–69**, 169
gigantes
Mitología aborigen 308–09
Mitología celta 168–69
Mitología griega 21–22, 32–33, 70, 75
Mitología inca 256
Mitología nórdica 131–32, 136, 141, 142,
145, 146–47, 153, 156, 157
Gilgamesh 184, 192,**192–97**
Ginnungagap 131, 132
Gjallarhorn 153, 153, 156
Glauc 85
Edad de Oro 38
Vellocino de oro 84, 85
Cierva dorada 74
media dorada 80
Gorgonas 82, 83
Gorlois 175
Graeus 83
gramo 158
gran pica de Tuonela 163 Drama
griego 16, 65, 85 Mitología
griega 12–13, 14–91 Gronw
Pebyr 170–71, 171 Gudrún 159

Guagalana 184
Ginebra 176, 176, 177
Gullveig 140
Gumuk Winga 307
Gungnir 144, 145
Gunnlod 142, 143, 143 Pueblo
Gunwinggu 308, 309
Gwydion 170, 171
Gylfaginning 152, 155–57

h

Habaek 231
Haburi 235, 258, 259
Hades 23, 26, 28, 29, 30, 32, 48,**48–51**, 50,
53, 75, 83
Hae Mosu 230–31, 231
Hahuba 258,**259**
Hanumán 208–09
feliz 269
Arpías 99, 100
Hator 268, 270, 271, 271, 280, 281, 282
Hati Hródvitrinnis 155
Haua 325
Hecatónquiros 21–22, 32, 33
Héctor 63, 98
Heimdal 153, 153, 156
Heka 269, 272
Hécate**49**
Hel 136, 137, 148, 149, 153
Helena de Troya 62, 62 Helios
23, 51, 59,**81**
Hefeto 29, 30, 31, 34, 39, 40, 41, 56–57, 59, 81

Hera 23, 26, 29, 29, 31, 40, 41, 44,**45**, 46, 47,
52, 58, 72, 73, 75, 94
Heracles 39, 45,**72–75**, 73
Hermes 30, 31, 40, 41, 46–47, 54,**54–55**, 83 Héroes
Gemelos 235,**244–47**, 246 Edad heroica 38

Hesíodo
teogonía 13, 17, 20, 21, 22, 28, 29, 33, 34,
35, 37, 38, 39, 44, 49, 55
Trabajos y Días 40, 41
Hespérides 83
Hestia 23, 26,**28**, 29, 30, 31
Cosmología hindú 155
Mitología hindú 13, 159, 180, 181, 200–13
Hine-hau-one 318
Hine-nui-te-po 319
Hine-titama 318–19
Hinumbiano 226, 227
Hipólita 75
Hipómenes 117
Hirohito, Emperador 225, 225 *Historia*
Brittorum (Nennio) 174 *Historia Regum*
Britanniae (Geoffrey de
Monmouth) 174
Hod 149, 154, 157 Santo
Grial 176, 177,**177**
Homero 17, 45,**69**
Ilíada 13, 16, 17, 62, 68, 69, 71, 98
Odisea 13, 17, 49, 62, 68–71, 98 *Himnos*
homéricos 50, 54, 55, 56, 57, 59
homosexualidad, ritualizada 314, 315
Honir 140, 141
esperanza 41
Horae (Horas) 23, 35 caballos
de Diomedes 74–75
Horus 269–270, 270, 280, 281, 281, 282, 283
sabueso de Chulainn**167** Hrim 153, 155, 156
Hu 269, 272

huacas**257**
arrogancia**80**, 81
Hugi 147
Huitzilopochtli 250, 252
sacrificio humano
azteca 235,**253**, 255
griego 64
humanidad, orígenes de
Mitología azteca 252–53
Mitología babilónica 189
Mitología Dogon 290–91
mitología egipcia 268
mitología griega**36–39**
mitología hindú 212
mitología inca 256
Mitología maorí 318–19
Mitología nativa americana 239
Mitología nórdica 133, 162
Mitología papú 312–13
Mitología tahitiana 317
Mitología zoroástrica 198
Humbaba 193, 194, 194 Hun-
Batz 244, 246

Hun-Came 247
Hun-Chowen 244, 246
Hun-Hunahpú 244, 245,245
Hunahpú**244-47**
Hwanin 228
Hwanung 228-29
Hidra 73, 74
*Himno a Inanna*185
Hiperión 21, 23

I

*Yo Ching*215
Jápeto 21, 23, 36-37
Ícaro**78-81, 79,80, 81**
Idavoll 154, 157
idún 146, 149
Ifá 265, 290-93, 297
Mitología Ifaluk 332-33
Ifugao 13, 181, 226-27
Igraine 174-75
Ilmarinen 161, 162, 162, 163
Ilmatar 161-62,161
Inanna 12,**182-87, 185, 186**
Mitología inca 234, 235, 256-57
infanticidio 103
Inuit 234, 235, 236, 242-43 Io
46
Ifigenia 64
Iris 99
Mitología irlandesa 129, 164-69, 171 Edad
del Hierro 38, 129
Ishtar 12,186, 194
Isis 13, 95, 117, 269, 273,274, 274-75, 278, 279,
279, 280, 281,281, 283
Izanagi 181,**220-21,221, 222**
Izanami 181,**220-21**

J

Emperador de Jade 218-19
Jano**121**
Regalías imperiales japonesas 225
Mitología japonesa 181, 220-25
Jason**84-85**
Jatayu 208,208
Jimmu, Emperador 225
Yocasta 86, 87
Jörmungand 148, 153, 155-56
Jötunheim 133, 136, 137, 146-47
Joukahainen 162
jumong 181,**230-31**
Junio 94, 99, 101, 107, 108, 114
Júpiter 94, 99, 101,**106-07, 113, 116, 125, 125**

Júpiter Heliopolitanus 95 Júpiter
Optimus Maximus 107 Júpiter
Estator 105

K

Kaang 265, 284
Kabigat 226-27
Kagutsuchi 220
Kaikēyi 207
*Kalevalä*1 29,**160-63**
Kali 201
*kami*221, 225
Kar-a-kar 315
karro 261
Kauravas 202-03
Kausalya 207
Keyumars 198
khepri268, 273
Klimene 37
*Kojiki*223, 224
Kooch 235,**260-61**
Mitología coreana 228-31
Kouretes 27,27
Krishna 203,203
Cronos 21, 22, 23, 26,26, 27, 28, 36
personas Kullilii 305
Cursos 185-86
Kushi-nada-hime 225
Kvasir 140, 142
Cíclopes 21, 32

L

Laberinto 77, 78, 79
Dama del Lago 176, 176, 177
Lakshmana 207, 208
Lanzarote del lago 176, 177
Tierra de Mujeres 165
Larentia 103-04
Juicio Final 154
Liga Latina 101
Lavinia 100, 101
La muerte de Arturo(Thomas Malory) 174,
175, 176
Lébé 290, 292, 293
Leda 45
Legba 265
Leyenda de los cinco soles**248-55**
Leifthrasir 157
Lemminkäinen 161, 162-63
Leto 47, 59
Biblioteca(Apolodoro) 26, 37, 38, 47, 73, 74,
76, 83

Lidón 226, 227
vida 157
Liriope 114
Lleu Llaw Gyffes 170, 171
Loki 55, 132,132, 141,144,**144-47, 146,**
148, 149,149, 153, 155, 156, 158
Lönnrot, Elías 160,**161**
Señores del inframundo 235, 244-45, 247
Devoradores de loto 69
Louhi 162, 163,163
Lugaid 167
Luma-Luma 301,**308-09**
Luna 119

METRO

Masai 265,**285**
Maasinta 285
Maat 272
Ménades 52, 109, 116
armas mágicas 144-45
Magni 157
*Mahabharata*13, 180, 202-03
Mahishasura 210,210
Maia 54, 55
hacer hacer 301,**324-25,325**
Malayadwaja Pandya 211
*manā*301
Managarm 155
manannan 165
Mani 133
Mitología maorí 301, 318-19, 321
Mapusia**328-31**
Marduk 159, 181,188,**188-89**
Pueblo Marind-Anim 13, 312-15
Marte 103, 105, 107
Mashya 198-99
Mashyoi 198-99
Matemáticas 170, 171
*Fabuloso matemático Mathonwy*170,
171 Maui 301, 319,**320-23,322,323**
Mauike 321, 322
Mitología maya 234-35, 244-47
Mayahuel 253, 254
Mayakoto 258
Hidromiel de Poesía 142,143,
147 Medb 166, 167
medea**84,84-85,85**
Medusa**82,82-83**
meenakshi**211**
Mégara 73
Menelao 62, 63
Mercurio 54, 99, 125,125
Merlín 174, 175
Mitologías mesoamericanas 234-35, 244-57
Mitologías mesopotámicas 12, 184-97 Mesías
199
Métis 47

Metztli 255
Mitología de Micronesia 301, 332–33
Mictlantecuhtli 252,253 Midas, rey**90**,
90 Midgard 133, 136–37

Mimir 140, 141, 153,155 Pozo de
Mimir 137, 139, 156 Minerva44,
94, 107, 115, 171 Civilización
minoica 16, 76, 77, 91 Minos 46,
74, 76, 77, 78–79, 81 Minotauro**76–**
77,77, 78 Mitra 95,118,**118-19**
Mjólnir 145

Mnemosyne 21, 22, 23, 44
Modo 157
Moirae (Destinos) 35
Rey Mono**218-19**
Mordred 175, 177
Morrigan 164, 167
multiversos 155
Mumín 138
Musas 22, 34, 44,44
Muspelheim 130–31, 132, 136, 153, 156
Mirra 88, 89,89 mitología

definición 12
funciones 12, 13
preservando mitos 13
religión y 12

norte

Naglfar 153, 155
Náyades 61, 117
Nanahuatzin 253, 254
nandi 211
Nanga Baiga**212-13**
Nanga Baigin 212
nana 186
narayana 200
Narciso 114,**114**
epopeyas nacionales
Eneida13, 94,**98-101**
Kalevalá129,**160-63**
ver tambiénmitos fundacionales

Mitologías nativas americanas 13, 234, 235,
236–43
Nausicaa 69
tejido navajo**239**
nechtan 165
Ni 280
León de Nemea 73
Némesis 23, 114
Nené 251
Nennio 174
Neftis 269, 279,279, 283
Neptuno 100, 115
Nereidas 83

Nidhogg 137, 138, 154–55, 157
Niflheim 130–31, 136, 137 Delta
del Nilo**269**
Ninshubur 185, 186, 187
Njord 140
Noé 132, 197
Número 290, 291, 292–93,292
nornas**137**, 138
Mitología nórdica 13, 128, 129, 130–63
Nósttex 261
Nott 132
Ntikuma 287
nubog 312
Numa Pompilio 105,**106-07**,107
Numitor 102–03, 104
Monja 268, 269
nuez 269,269, 278, 283
Nyame 287
ninfas 23, 27, 61, 63, 83, 101, 106,108, 114,
115, 117, 121, 122
Nyx 49

oh

O no Yasumaro 223
O-ge-tse-hime 225
Mitologías oceánicas 300–33
Oceanus 21, 22
Odín 132, 133,**134-39**,139, 140, 141,141,
142–43,143, 145, 147, 148–49, 152, 153,155,
156, 157
Odiseo 62, 63,**66-71**, 95
Edipo 23,86,**86-87**,87
complejo de Edipo**87**
Oisín 169
Olodumare 297
dioses olímpicos
personalidades humanas 30–31
orígenes de**24-31**
símbolos y atributos 31
Guerra de dioses y titanes**32-33**, 36, 37
Olimpo, Monte 28, 30, 31, 32, 33,34,**34-35**
Ometéotl 235, 250
Omoikane 224
Onagh 168, 169

Operación 108
oráculos 46, 47
Delfos 28,**58-59**,59, 73, 76, 86, 104 Sibila de
Cumas 99, 100,**110-11**,111 tradición oral 13,
69, 130, 180, 181, 223, 290,
301, 333

Orestes 65,sesenta y cinco
Orión 55
orisha297
Orontes 95
Orfeo 21,53,**53**
huevo órfico237
Osiris 269, 270,**276-283**,281

El rescate de la nutria 158, 159 Ouranos
20-21,21, 22, 23, 26, 27, 36 Ovidio 29, 94,
108,**123**
Metamorfosis13, 90, 113, 115,**123**, 124
búhos**171**
Oxomoco 253

PAG

Paluelap 333

Panorámica 59
Pándavas 202–03
Pandora 37, 39,**40-41**,41
Pangu 181,214,**214-15** Papá
318,318
Papatzac 254–55
Mitología papú 301, 310–15
París 62,62, 63 Parvati 201,
211
Pasífae 74, 76,79 Mitología
patagónica 260–61 Patroclo
63
Pausanias 29, 73
Pegaso 83
Pelias 84, 85
Penélope 68, 71,71
Peneo 61,61
Penteo 52
Perséfone 17, 30,30,48, 49,50,**50-51**, 53, 89
Perseo 46,**82-83**, 119 Faetón**81**

Fanes 231
Filemón y Baucis125,**125**
Phoebe 21, 23
Piakor 313
Pico 106
Platón 47, 89,
91 Pléyades55,
55 Pleión 54, 55
Plutarco 104, 106
Edda poética131, 137, 138, 153, 154, 157
poesía, nórdico**142-43**
Polidectes 82, 83
Mitología polinesia 301, 316–31
Polífemo 70
Pomona122,**122-23** Pueblo
Vuh235,**245**, 246, 247
Poseidón 23, 26, 28, 29, 30,30, 31, 32, 35, 57,57,
68, 70, 76, 83
Prajapatis 200
Príapo108, 109
Proca 121
Prometeo 36–37,37, 38, 39,39, 40, 41,
47,47, 147
Proserpina 100, 113
Protógeno 231
Psique 35,112,**112-13**
Ptah 271,271

Pigmalión 120,**120** *Textos de las pirámides*265, 283
Píramo y Tisbe**124** Pirra 37–38, 38, 197 Pitia 58,*58*, 59 Pitón 58, 59

q

Qingu 189
Quetzalcóatl 250,*251*, 252, 253, 254, 255
Quirino 105, 107

R

Ra (dioses del sol egipcio) 268, 269,*269*, 271, **272–75**, *274*, 279, 280, 282, 283 Ra (dioses sol polinesio) 323 Ragnarök 133, 138, 139, 148,**152–57** Serpiente arcoíris 305–06,*306*, 307 Rama 181,**204–09**,*207* ,*209* *Ramayana*13, 180,**204–09** Rangi 318,*318*

Pueblo Rapa Nui 324–25 Ravana 206, 207, 208, 209,*209* Cuervo y la ballena**242–43** Región 158

Rea 21, 23, 26–27, 116
Rea Silvia 103
Mitología romana 13, 92–125
Roma, fundación de 94, 95, 100,**102–05**, 116
Rómulo y Remo 94, 100,**102–05** tableros de rongorongob**325**
Rut 322–23
Rugarug-évai 315
runas**139**, 157, *157*

S

Mujeres sabinas, violación de 104–05, *105* *Saga de los Völsung*158 Sagaritis 117
San Jorge y el Dragón 159
Saku**328–31**
Salmón del conocimiento 169
*Yusa Samguk*229
Samhat 192, 195
Sami (Mahu) 312, 313
Sampo 161, 162, *162*, 163

San bosquimanos 265, 284
Saoshyant 199
saraswati 200
Saturno26, 108
sátiros 46, *108*, 109
ciclo estacional 17, 51, 89, 117, 184–87, 227
Sedna 236
Seguro 332–33
*seidr*152
Sejmet 270–71
selene 23
Sémele 45, 52
Setanta 167
Set 269, 270,*272*, 273, 278, 279, 280–82
Sha Wujing 219,*219* Shakespeare, William 16, 124 chamanes 152,*241*,**241**, 265
Shamash 194–95

cambio de forma
Griego 44–45
Hindú 200, 210
Nativo americano 242
Nórdico 142–43, 144–45, 147, 159
Romano 106, 122–23
subsahariano 265
shatarupa 200
Shatrugna 207
sintoísmo**221**, 223
Shiva 201, 210, 211
Shu 268, 269
Shurpanakha 208
Sía 269, 272
Sibila de Cumas 99, 100,**110–11**, *111*
Libros sibilinos 111
Siduri 195, 197
Si 144, *144*, 149
Sigmundo 158
Sigurd 129
Sigurd Fafnisbane**158–59**
Silenua 122
Sílono 90, 109
Edad de Plata 38
sirenas 71
Sísifo 49
Sita 206, 207, 208–09
versículos escáldicos 131, 143 Skidbladnir 144, 145
Skog Tela decorativa *136*
Sköll 155, 157
Skyla 71
Sleipnir 141, *141*, 148
Snorri Sturluson 128
Gylfaginning 152, 155–57
*Edda en prosa*13, 130–33,**131**, 137, 139, 141, 143, 146, 147, *149*, 152, 154
Sol 133
Sófocles 16, 65, 85
Sosom 315
Esparta 33, 45
Esfinge*86*, 87
mujer araña**238–39**,*239*
Aves del Estínfalo 74

Styx, río 48, 63, 100, 113 mitologías subsaharianas 265, 284–97 mitología sumeria 12, 180, 186, 192–97 Sumitra 207

Sun Wu Kong 218
Sobre 153, 156
Susanoo 181, 221,**222–25**,*223*
Suttung 142, 143
Svartálfheim 136, 137
sincretismo 35

t

Ta'aroa 300–01, *316*,**316–17** Tabla de los Destinos 189 T'aebaek-san, Monte 228, 228, 229, 231 Mitología tahitiana 316–17

Talos 79
Tane 301, 317, 318, 319, 321
Tangaroa 319
Tántalo 49
Taranis 128
Tarquecio 104
Tarpeia 105
Tarquinio el Soberbio 111
Tártaro 33, 49
Tata 251
Tawa 238, 239
Tawhirimatea 318, 319
Samoa 328–29
Te Sema 329
Tecciztécatl 254, 255
Tefnut 268, 269
Pueblo tehuelche 260–61 Telémaco 68, 71
teotihuacana**255**
Tetis 21, 22
Tezcatlipoca 250–51,*251*, 252
Thakur Deo 212
Teia 21, 23
Temis 21, 23
*theoi agoraio*31
*theoi daitioi*31
*theoi ktesio*31
Fira (Santorini) 91
Teseo**76–77**, *77*, 79
Tetis 62, 63
Thialfi 146, 147
Thor 132, 144, 145,**146–47**, *147*, 153, 156, 159 martillo de thor *145*,**145**, 157
Thot 269, 270, 273, 280, 282
Thrim 145
Tiahuizcalpantecuhli 255
Tiamat 159, *188*,**188–89**
Tiberino 101
Ti'iti'i 321
*tiki*317,*317*
Mitología tikopiana 13,**328–31**

Castillo de Tintagel 174, 175
Cansados 226
Tiresias 71, 87, 114
Titanomaquia**32-33**, 36, 37
Titanes 21, 22-23, 26, 28, 32-33, 36, 47, 49, 52
Titicaca, Lago 256, 257, 257Tlálloc 251

Tlaltecuhltli 251-52
Tocapo 256
Tonatiuh 254, 254, 255
embaucadores 55, **144-47**, 235, 265, 286-87, 294-97, 319, **320-23**
Trimurti 210
Guerra de Troya 16, 38, **62-63**, 64, 95, 98Tsukuyomi 221
Tu 317, 318, **319** Tuatha
Dé Danaan 164 Tulsidas 207
Turno 101
Pueblo Tyakoort Woorroong 307
Tifón 49
Tiro 156
Tzitzimime 253, 254

Ud.

Uabá 314-15
Ualiwamb 314-15
Ciclo del Ulster 129, 166
Inframundo
azteca 252
Egiptcio 272, 273, 280, 282-83
Griego 28, 33, **48-51**, 53
japoneses 220-21
maorí 319
Mesoamericano 244-45, 247
Mesopotámico 185-86, 195-96
Nativo americano 238
Nórdico 136, 137, 149
Polinesio 321-22
romano 100, 100, 110
Ungnyeo 229
Urdarbrunn 137, 138, 140
Urshanabi 195, 196
Utgarda-Loki 146-47
Uther Pendragón 174-75
Utnapishtim 195-96, 196, 197
Utu 187

V

Väinämöinen 161, 162, 163, 163
Valhalla 133, 139
Vali 157

Valquirias 139, 157, 159
Valmiki 209
Valor 332-333
Vanaheim 136, 140
Vanir 136, 140-41, 152
Vé 132, 133
Venus 98, 101, 109, 112, 113, 120
Vertumnus 722, **122-23** Vesta 104, 108, **108-09** Vírgenes vestales 103, 104, **109** Vidar 153, 156, 157 Vigrid 156

Vili 132, 133
Viracocha 235, 256, **256-57**
Visnú 181, 203, 206-07, 210
Vishvamisra 207
religiones vudú 265, 295, 297
Voluptas 113
Völuspá 136, 137, 148, 152-55, 157
Vritra 159
Vucub-Caquix 246
Ciclo Vulgata 174, 176

W.

Wangai 314
guerra de los dioses
mitología griega**32-33**, 36, 37
Mitología nórdica**140-41**
Pueblo Warao 235, 258-59, 258
Warramurrungundji 304-05
Warungai 314
Escarabajo de agua 236, 236
Pueblo Wathaurong 306
Wauta 258-59
Pesaje del corazón 282-83, 282
Mitología galesa 169, 170-71
Wendeuk 261
Werieng 332-33
caza de ballenas, sagrada**243**
Wigan 226-27
Woge 240-41
Wokabu 314
lobo de Manala 163 Caballo de madera de Troya 63, 63, 98 Obra de los dioses 330-31
Ceremonias de Renovación Mundial 240, 241
Árbol del MundoverYggdrasil

X

Xbalanqué**244-47**
Xihe 216
Xipetotec 250, 252

Xiwangmu 217
Xmucane 244, 245-46
Xochiquetzal 251
xquic 245, 245, 246
Xuanzang 219, **219**

Y

Yamata-no-Orochi 225
Yao 216, 217
Yggdrasil**134-39**, 138, 153, 154, 156, 157
Yi el arquero 181, 216, **216-17** Yin y Yang 181, 214, **215** Ymaymana 256

Ymir 131, 131, 132, 132, 133
Yomotsu-shikome 221
Yorta Pueblo Yorta 306-07
Mitología Yorùbá 295-97
Yudhishthira 203
Yuwa 230-31

Z

Céfiro 35, 113
Zeus 22, 23, **27-28**, 27, 29, 29, 30, 31, 32, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 47, 51, 59, 81, 89, 91, 94, 114
asuntos de zeus**42-47**, 52, 54, 55, 72, 77, 82
cambio de forma 44-47, 72, 77
Zhu Bajie 219, 219
Zipacná 246, 247
Zong Bu 217
Zoroastrismo 180, 181, 198-99
Zurvan 198

ATRIBUCIONES DE COTIZACIÓN

ANTIGUA GRECIA

18*teogonía*, Hesíodo 24*teogonía*, Hesíodo 32*dionisiaca*, Nonnus 34 *Odisea*, Homero 36*teogonía*, Hesíodo 40*Trabajos y Dias*, Hesíodo 42*Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro 48*teogonía*, Hesíodo

50*Himno homérico a Deméter*, Anónimo 52 *bacantes*, Eurípides 53*Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro 54*Himno homérico a Hermes*, Anónimo 56 *Descripción de Grecia*, Pausanio 58*Himno homérico a Apolo*, Anónimo 60*Metamorfosis*, Ovidio 62*Iliada*, Homero 64*Orestíada*, Esquilo 66*Odisea*, Homero

72*Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro 76*Vida de Teseo*, Plutarco 78 *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro 82 *Biblioteca*, Pseudo-Apolodoro 84 *medea*, Eurípides 86*Edipo tirano*, Sófocles 88 *Metamorfosis*, Ovidio 90 *Metamorfosis*, Ovidio 91 *Timeo*, Platón

ROMA ANTIGUA

96*Neida*, Virgilio 102*Historia de Roma*, Livio 106*fasti*, Ovidio 108*fasti*, Ovidio

110*Metamorfosis*, Ovidio 112 *Metamorfosis*, Apuleyo 114 *Metamorfosis*, Ovidio 115 *Metamorfosis*, Ovidio 116*fasti*, Ovidio 118*De Antro Nympharum*, Pórfido 120 *Metamorfosis*, Ovidio 121*fasti*, Ovidio

122*Metamorfosis*, Ovidio 124*Metamorfosis*, Ovidio 125*Metamorfosis*, Ovidio

NORTE DE EUROPA

130*Edda poética*, Anónimo 134*Edda poética*, Anónimo 140*Edda poética*, Anónimo 142*Edda en prosa*, Snorri Sturluson 144*Edda en prosa*, Snorri Sturluson 146*Edda en prosa*, Snorri Sturluson 148*Edda en prosa*, Snorri Sturluson 150*Edda poética*, Anónimo 158*Saga Volsunga*, Anónimo 160*Kalevalá*, compilado por Elias Lönnrot 164*Lebor Gabála Érenn*, Anónimo 165 *El viaje de Bran, hijo de Febal, al*

Tierra de los vivos, Kuno-Meyer 166*Cuchulain de Muirthemne*, Señora Augusta gregorio 168*Cuentos y bocetos*, William Carleton 170 *Mabinogion*, Lady Charlotte E. Invitada 172 *La muerte de Arturo*, Sir Thomas Malory

ASIA

182*Descenso de Inanna*, Anónimo 188*Enuma Elish*, Anónimo 190*La epopeya de Gilgamesh*, Anónimo 198 Yasna 30, *Himno de Zaratustra* 200 *Brahmanda Purana*, Anónimo 201 *Shiva Purana*, Anónimo 202*Mahabharata*, Vyasa 204*Ramayana*, Valmík

210*Markandeya Purana*, Anónimo 211 *Tiruvilayaadal Puranam*, Paranjothi Munivar 212 *“¡Meenakshi! Yo, Mudam Dehi”*, Muthuswami Dikshitar 214*Registros históricos*, Xu Zheng 216*Huainanzi* 218*Viaje al Oeste*, Wu Cheng'en 220 *Kojiki*, Oh no Yasumaro 222*Kojiki*, Oh no Yasumaro 226*La Religión de los Ifugaos*, Roy Franklin bartón 228*Yusa Samguk*, Iryon 230 *Gusamguksa*, Kim Bu Sik

LAS AMERICAS

236*Mitos de los Cherokee*, James Mooney 238 *Un diccionario de mitos de la creación*, David Adams Leeming 240*Mitos yurok*, Alfred Louis Kroeber 242*El esquimal sobre el estrecho de Bering*, Eduardo Nelson 244*Popol vuh*, Anónimo 248*Códice Chimalpopoca*, Anónimo 256*La historia de los incas*, Pedro Sarmiento de Gamboa 258*Literatura popular de los indios Warao*, johannes wilbert 260*Literatura popular de los indios tehuelches*, Johannes Wilbert y Karin Simoneau

ANTIGUO EGIPTO Y ÁFRICA

266*Textos de ataúd*, Anónimo 272 *“Himno al Dios Sol”*, *Textos de ataúd*, Anónimo, 274*Legendas de los dioses egipcios*, EA Wallis Ceder 276*Textos de las pirámides*, Anónimo 284*Primera luz: una historia de los mitos de la creación*, GR Evans 285*Literatura oral de los masai*, Naomi Kipury 286*Cuentos populares africanos en el nuevo mundo*, Guillermo Russell Bascom 288*Conversaciones con Ogotemmêli*, marcel Grial 294 *“Eshu-Elegba: El Dios embaucador yoruba”*, Artes africanas, John Pemberton

OCEANÍA

302 Jacob Nayinggul, clan Manilakarr 308*La tierra que habla*, Ronald M. Berndt y Catherine Berndt 310*déma*, Jan van Baal 316*El mundo de los polinesios*, Antonio alpes 318*Mitología polinesia*, Sir George Gray 320 *Mitos y canciones del Pacífico Sur*, William Wyatt Gill 324*Etnología de la Isla de Pascua*, Albert Métraux, 326 *Ritual y creencia de Tikopia*, Raymond Fiordo 332*Una flor en mi oreja*, Edwin G. Burrows

EXPRESIONES DE GRATITUD

Dorling Kindersley desea agradecer a Rabia Ahmad, Anjali Sachar y Sonakshi Singh por su ayuda en el diseño.

CRÉDITOS DE LAS FOTOS

El editor desea agradecer a las siguientes personas su amable permiso para reproducir sus fotografías:

(Clave: a-arriba; b-abajo/abajo; c-centro; f-lejos; l-izquierda; r-derecha; t-arriba)

20 Alamy Foto:Arte y arquitectura antiguos. **21 Alamy Foto de stock:**bilwissedition Ltd. & Co. KG (bl); Archivo de imágenes históricas de Granger (tr). **22 Alamy Foto de stock:**Archivo de imágenes históricas de Granger. **26 Alamy Foto:**Archivo de imágenes históricas de Granger. **27 Alamy Foto:**MUSEO ACTIVO. **28 imágenes falsas:**DEA / G. DAGLI ORTI. **29 Alamy Foto:** Crónica (br). **Imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones (tl). **30 Alamy Foto:** Konstantinos Tsakalidis (b). **Imágenes falsas:** Cartera Mondadori (tl). **32 Alamy Foto:**CORREDOR de imágenes. **33 Alamy Foto:**Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **34 Alamy Foto:**Georgios Alexandris. **35 Alamy Foto:**Kim Petersen. **37 Alamy Foto:**Colección ARTE (tl). **Imágenes falsas:**David Lees (br). **38 imágenes falsas:**Imágenes del patrimonio. **39 imágenes falsas:**Grupo UniversalImages. **41 Alamy Foto:**Stefano Bianchetti (bl). **Imágenes falsas:** Imágenes del patrimonio (tr). **44 Alamy Foto:** Imágenes maestras. **45 imágenes falsas:**DEA / G. DAGLI ORTI. **46 Alamy Foto:**Colección de arte. **47 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones. **48 Alamy Foto:**El coleccionista de grabados. **49 Alamy Foto:**JE. **50 Alamy Foto:**NUMIUM. **51 Alamy Foto:**PRISMA ARCHIVO. **53 Alamy Foto:**Rex Allen. **54 Alamy Foto:**Constantinos Iliopoulos. **55 Alamy Foto:**Artepics. **56 imágenes falsas:**Scott E. Barbour. **57 Alamy Foto:**Pablo miedo. **58 Alamy Foto:**Colección Everett Inc. **59 Alamy Foto:**Constantinos Iliopoulos. **61 Alamy Foto:**Peter Horree (tr). **Imágenes falsas:** UniversalImagesGroup (bl). **62 Alamy Foto:**Lanmás. **63 Alamy Foto:** Archivo de Historia Mundial (bl). **Imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones (tr). **65 Alamy Foto:**gary warnimont (br). **Imágenes falsas:** Cartera Mondadori (tl). **68 Alamy Foto:** Pablo miedo. **69 imágenes falsas:** Grupo UniversalImages. **71 Alamy Foto:** Archivo de Historia Mundial. **73 Alamy Foto:** Colección de arte 2 (tl). **Imágenes falsas:** Cartera Mondadori (tr). **74 Alamy Foto:** Foto de Azor. **77 Alamy Foto:** Juan Aunión (tr). **Imágenes falsas:** Lucas Schifres (br). **79 Alamy Foto:** CORREDOR de imágenes. **80 Alamy Foto:** Colección de arte. **81 Alamy Foto:** Crónica (bl). **Imágenes falsas:** PHAS (tr). **82 imágenes falsas:** Fototeca De Agostini. **83 Alamy Foto:** FOTOS DEL KKK. **84 Alamy Foto:** Peter Horree. **85 Alamy Foto:** Imágenes cercanas de Ivy (tl); Mohamed Osama (tr). **86 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones. **87 imágenes falsas:** Leemage. **88 imágenes falsas:** Foto Josse / Leemage. **89 Alamy Foto:** Antiguos estudios de papel. **90 imágenes falsas:** adoc-fotos. **98 imágenes falsas:** DEA / G. DAGLI ORTI (tr); Archivo de Historia Universal (bl). **99 imágenes falsas:** De Agostini / M. Seemüller. **100 Alamy Foto:** PRISMA ARCHIVO. **103 imágenes falsas:** Leemage. **104 Alamy Foto:** Prensa pictórica Ltd. **105 imágenes falsas:** DEA / N. MARULLO (tl); Digitalizador Lumpensammler (br). **107 imágenes falsas:** DEA / ARCHIVIO J. LANGE (br); Imágenes del patrimonio (tl). **108 Alamy Foto:** Peter Horree. **109 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones. **111 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger (tl, br). **112 Alamy Foto:** Imágenes de la historia de la ciencia. **114 Alamy Foto:** Superstock. **116 imágenes falsas:** DEA / A. DAGLI ORTI. **117 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones. **118 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **119 imágenes falsas:** Francisco G. Mayer. **120 Alamy stock**

Foto: Pablo miedo. **122 Alamy Foto:** Colección de Arte 2. **123 Alamy Foto:** Imagen clásica. **125 Alamy Foto:** CUADRO. **131 Alamy Foto:** Heritage Image Partnership Ltd (bl). **Galería Nacional de Dinamarca:** Nicolai Abildgaard (tr). **132 Alamy Foto:** Heritage Image Partnership Ltd (tl, br). **136 imágenes falsas:** BIBLIOTECA DE IMÁGENES DEA. **137 Alamy Foto:** Crónica (tr.). **139 Alamy Foto:** Asociación de imágenes de patrimonio Ltd (tl); Panther Media GmbH (br). **140 imágenes falsas:** Imágenes del patrimonio. **141 Alamy Foto:** Imágenes de la historia de la ciencia. **142 Alamy Foto:** Imágenes de la historia de la ciencia. **143 Alamy Foto:** Colección de Arte 4. **144 Alamy Foto:** Pablo miedo. **145 imágenes falsas:** Imágenes del patrimonio. **146 Alamy Foto:** Pablo miedo. **147 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **149 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **152 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **153 Alamy Foto:** Imágenes de la historia de la ciencia. **155 Alamy Foto:** Crónica. **156 Alamy Foto:** INTERFOTO. **157 imágenes falsas:** Imágenes patrimoniales (tl); pejft (br). **158 imágenes falsas:** Werner Forman. **159 Alamy Foto:** Paul Carstairs (bl). **161 Alamy Foto:** Colección ART (bl); Paul Fearn (tr.). **162 Alamy Foto:** Colección de arte. **163 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **164 Alamy Foto:** Neil McAllister. **167 Alamy Foto:** Crónica (tr); jackie ellis (bl, bl.). **169 Alamy Foto:** Mark Bourdillon (tr.). **Imágenes falsas:** Imágenes patrimoniales (bl). **171 Alamy Foto:** Imagen clásica (tc); Archivo de imágenes históricas de Granger (bl). **174 Alamy Foto:** Imágenes de bucle Ltd. **175 Alamy Foto:** Imágenes cercanas de Ivy. **176 Alamy Foto:** Colección de arte 3 (tl); Archivo de Historia Mundial (br). **177 Alamy Foto:** José Christophel. **184 Alamy Foto:** Imagen clásica. **185 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **186 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **187 Alamy Foto:** Heritage Image Partnership Ltd (bl); Archivo de Historia Mundial (tr). **188 imágenes falsas:** Imágenes del patrimonio. **189 Alamy Foto:** Peter Horree. **192 Alamy Foto:** INTERFOTO. **193 Alamy Foto:** Pablo miedo. **194 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones. **196 Alamy Foto:** Imágenes de la historia de la ciencia. **197 Alamy Foto:** Imágenes cercanas de Ivy. **198 Alamy Foto:** INTERFOTO. **199 Alamy Foto:** CORREDOR de imágenes. **201 imágenes de bienvenida** <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>: Colección de bienvenida. **202 Alamy Foto:** Fotos de Dinodia. **203 Alamy Foto:** Archivo de Historia Mundial. **207 Alamy Foto:** Angelo Hornak (tr.). **Museo de Arte del Condado de Los Angeles:** Comprado con fondos proporcionados por Dorothy y Richard Sherwood (bl). **208 Museo de Brooklyn, Nueva York:** 78.256.3.JMLS_SL2 Regalo anónimo. **209 El Museo Metropolitano de Arte:** Compra, Amigos de los regalos de arte asiático, 2008. **210 imágenes de bienvenida** <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>: Colección de bienvenida. **213 Alamy Foto:** efotocorp (bl). **Imágenes falsas:** Praveen Bajpai / Hindustan Times (tr). **214 Rex Shutterstock:** Biblioteca Británica / Robana. **216 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **217 imágenes falsas:** VCG. **219 akq-imágenes:** Imágenes de la historia (bl). **Imágenes falsas:** Club de Cultura (tr). **221 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones (tl). **223 Alamy Foto:** Colección de arte. **224 Rex Shutterstock:** Eileen Tweedy. **225 imágenes falsas:** Bettman. **226 Rex Shutterstock:** Gianni Dagli Orti. **227 imágenes falsas:** Juan Elk III. **228 Alamy Foto:** HD FIRMA CO., LTD. **229 Alamy Foto:** Pablo miedo. **231 Alamy Foto:** Imágenes de la historia de la ciencia (br). **Rita Willaert:** <https://www.flickr.com/photos/riete/6396626215> (tl). **236 Museo de Arte de Hickory:** Escarabajo de agua. **238 Alamy Foto:** Bob Masters. **239 Alamy Foto:** Heritage Image Partnership Ltd (tl). **Imágenes falsas:** Marilyn Angel Wynn (br). **240 Alamy Foto:** Archivo de Historia Mundial. **241 Biblioteca del Congreso, Washington, DC:**

LC-USZ62-101261. **242 imágenes falsas:** Werner Forman. **243 Alamy Foto:** Crónica (bl). **Imágenes falsas:** Werner Forman (tr). **245 Alamy Foto:** edad fotostock (br); Crónica (bl). **246 imágenes falsas:** Werner Forman. **250 Alamy Foto:** Crónica. **251 Alamy Foto:** Pablo miedo. **253 Alamy Foto:** Asociación de imágenes de patrimonio Ltd (tr). **Imágenes falsas:** DEA / G. DAGLI ORTI (bl). **254 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **255 imágenes falsas:** Oliver Davis. **256 imágenes falsas:** Coleccionista de impresiones. **257 Suefostime.com:** Kseniya Ragozina. **258 Alamy Foto:** Sergi Reboredo. **259 Alamy Foto:** Universal Images Group Norteamérica LLC. **260 Alamy Foto:** Danita Delimont. **261 imágenes falsas:** Fototeca De Agostini. **268 imágenes falsas:** DEA / S. VANNINI. **269 Alamy Foto:** Arte y arquitectura antiguos. **270 imágenes falsas:** Grupo de Imágenes Universales. **271 Alamy Foto:** Heritage Image Partnership Ltd (bl); Peter Horree (tr.). **272 imágenes falsas:** Werner Forman. **273 imágenes falsas:** BIBLIOTECA DE IMÁGENES DEA. **274 Alamy Foto:** PRISMA ARCHIVO. **275 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **278 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **279 Alamy Foto:** Jürgen Ritterbach (bl.). **Imágenes falsas:** Werner Forman (tr). **280 imágenes falsas:** De Agostini / G. Sioen. **281 Alamy Foto:** Archivo de Historia Mundial. **282 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **283 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **284 Alamy Foto:** Agencia Anka Internacional. **287 Alamy Foto:** Peter Horree (cb); Estudios de papel antiguo (tr). **290 El Museo Metropolitano de Arte:** Obsequio de Lester Wunderman, 1977. **291 imágenes falsas:** Fototeca De Agostini. **292 Alamy Foto:** Asociación de imágenes patrimoniales Ltd. **293 imágenes falsas:** Perspectivas. **295 imágenes de bienvenida** <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>: Museo de Ciencias, Londres. **296 imágenes de bienvenida** <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>: Museo de Ciencias, Londres. **297 Alamy Foto:** Godong. **304 Alamy Foto:** Imágenes de Oz. **305 Alamy Foto:** Creativo de National Geographic. **306 Alamy Foto:** Dave Watts (tl). **Imágenes falsas:** Auscape/UIG (br). **307 imágenes falsas:** Grant Dixon. **308 Alamy Foto:** blinkwinkel. **309 imágenes falsas:** Werner Forman. **312 Alamy Foto:** Pablo miedo. **314 imágenes falsas:** Hulton Deutsch. **315 Museo Nacional de Cultura Wereld:** Número de objeto: TM-5969-78. **316 Alamy Foto:** Archivo de imágenes históricas de Granger. **317 imágenes falsas:** Florilegio / SSPL. **318 imágenes falsas:** Werner Forman. **319 imágenes falsas:** Tierra de Ross. **321 Alamy Foto:** MIRAR Die Bildagentur der Fotografen GmbH. **322 Alamy Foto:** Diseño Pics Inc (br). **Biblioteca Alexander Turnbull, Biblioteca Nacional de Nueva Zelanda, Te Puna Mataranga o Aotearoa:** Dittmer, Wilhelm, 1866-1909. Dittmer, Wilhelm, 1866-1909: Maui pescando en Nueva Zelanda en el océano. [Londres, Routledge, 1907]. Ref: PUBL-0088-049. Biblioteca Alexander Turnbull, Wellington, Nueva Zelanda. / registros / 22470770 (clb). **323 Biblioteca Alexander Turnbull, Biblioteca Nacional de Nueva Zelanda, Te Puna Mataranga o Aotearoa:** Dittmer, Wilhelm, 1866-1909. Dittmer, Wilhelm, 1866-1909: La lucha de Maui con el sol. [Londres, Routledge, 1907]. Ref: PUBL-0088-057. Biblioteca Alexander Turnbull, Wellington, Nueva Zelanda. / registros / 22696137. **324 Alamy Foto:** Demandar a la inundación. **325 imágenes falsas:** Atlantide Phototravel (tr); Desfile Pictórico (cb). **328 Alamy Foto:** MIRAR Die Bildagentur der Fotografen GmbH. **329 Alamy Foto:** Pablo miedo. **330 Alamy Foto:** Pablo miedo. **332 Alamy Foto:** El Museo de Historia Natural. **333 Alamy Foto:** Crónica

Imágenes de portada:

Todas las demás imágenes © Dorling Kindersley
Para más información ver: www.dkimages.com